



2005 10
电软视点
再探久多良木健职变原委！危及事业征途？
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
①赠品
钢之炼金术师
多用收纳盒
赠品②
赠品③
革命啦！真三国无双4
黄金十二宫大结局
五大新作彻底攻略
战神 GOD级难度
全攻略&
全剧情揭底
机动战士高达 一年战争
圣斗士星矢 圣域十二宫篇
狂野历险 四度引爆 终极研究
胜利十一人8 在线革命
一期三弹！特别策划
光荣的荣光 KOEI的历史情结
霸王塾特辑 PS2主流摇杆总览
新世代家用机大戏开幕！
第五代开战
冈本吉起的执念！特别专访！
坂口博信的次世代主机思想！
铁板烧最热量！7大新作完全研究！
DOOM3 / 梦幻骑士4
龙珠Z传说
时空分裂者 完美未来
梦幻之星2 / 怪蛋英雄
CT特种部队 火光冲天
最新游戏情报大盘查
格兰蒂亚Ⅲ / 梦幻之星 宇宙
半熟英雄4 7人的半熟英雄
CODE AGE指挥者～继承者与被继承者
悠远传说 / JAK X 战斗赛车
怪盗史莱库巴3 / 盗墓者 传说
电子游戏综合情报志
总157期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
9 771006 503000

www.fhni.net
电子游戏软件
Vol.157 2005 / 10
半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨恒来 杨帆
联系地址：北京 61-66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010-64472184
邮购电话：010-64472177 64472180
广告部电话：010-64472920
广告联系人：佟晨
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印　　刷：北京乾沣印刷有限公司
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0065号
常年法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏



电软是我们的家

早就想写点什么，因为心里一直有话要说。

转眼来到这里已经快1年零4个月了，感叹时间飞逝这么俗套的话我不会说，但是总觉得年轻的时光应该更加珍惜。已经有读者开始称我为叔叔了，我可不想当自己真正成为叔叔时却发现自己什么也没有做，只是虚度了这许多年的光阴。

来电软是我一直以来的心愿，当初身为读者时对“闯关族的家”这个名字尤为喜爱。因为我在学生时代，玩游戏还基本属于地下活动，家长和老师恨不得彻底封杀掉这个影响学习的“罪魁祸首”，所以看到“家”这个字特别温暖，在“家”里，大家都有同样的爱好，人与人之间有说不完的共同话题，不存在歧视，不存在距离。那种感觉真好！

后来，我周围的游戏气氛好多了，也许是因为我不再是背负升学负担的中学生，也许是因为我可以自己花钱去购买心爱的主机。不过心里总觉得少了当初那份对“家”的感觉。

现在，“家”又回来了，我确确实实地坐在了“家”中，周围的人又是有着共同的爱好，大家在闲暇时也都有聊不完的话题，虽然偶尔在游戏上存在分歧，但是热爱游戏的心没有距离。风林是个万事通，游戏玩得好，相关知识更是丰富，你可以从他那里学到很多；PERFECT非常了解业界，从他手中接过新闻眼之后，更加佩服他从前的新闻观察力；宇部是个新潮电子产品爱好者，同时弹得一手好吉他；北斗可谓是硬件专家，连我购买主机都要先咨询过他之后才能安心；唯夜是个极富内涵的人，现在主持图家自成一派，风格清新淡雅，个人的游戏修为也堪称一流；侍某绝对是动作游戏达人，他的追求永远都是全S级通关；无无和市塔都是日语一级的“翻译官”，同时两人又是一对“VF冤家”，在编辑部经常能看到两人对战的激烈场



—小沛家中新添成员小猫一只，请多关照！

面。龙马呢？现在是不是在忙着给小龙马换尿布呢？当上父亲的他还要抽空钻研机战真的很辛苦啊！至于飞月，我还是别多说了，手札的栏目她负责，万一叫我重写可就惨了！限于篇幅，大象、KAKA、罗纳德熊、雪人……我就不一一提到了，大家不要怪我啊！说了这么多，我想表达什么意思呢？电软是我们的家！有家的感觉真好！

□文/小沛



罗纳德熊

■革命尚未成功，同志仍需努力。

■电玩收藏是有乐趣的节目，游戏革命再次登上。小熊我这次又将和卡卡，对时下最流行的游戏，真三国无双4进行革命了。夫妻搭配闯天涯的奇异组合，碰撞出许多令你意想不到的笑料。

■本次登场人无须不靠殿堂的，是来自北京的尹峥，以完全原创的挑战方式，向大家展示DC版《东京巴士》的新奇玩法。更有幕后故事等待你去揭晓。







PERFECT

■最近，越来越多的不愿承受的生活琐事接踵而至，比如为新居装空调、补办身份证等等，令懒惰的PERFECT应接不暇。其实自己宁愿在单位加班也不愿为这些生活琐事操心，大概是自我中心派的思想太顽固了。

■如果有人问PERFECT现在最希望玩到什么老游戏的话，那我一定选择MD的光之继承者。虽然本人不是世嘉FAN，但还是忘不住为当年光继的精彩而称赞。或许是多边形游戏过于泛滥，自己最近对怀旧的2D画面尤其怀念。说到这，我始终认为任天堂为GC制作2D火纹是个不明智的选择。

■下班后切磋格斗游戏最近在编辑部蔚然成风，参赛选手主要以本人、侍某、小沛、风林为主，观众则是一向耐心的唯夜。说来也奇怪，只要唯夜君在身旁，PERFECT都是斗志昂扬，或许像唯夜这种人真的有当啦啦队员的潜质吧。



风林

忙着活忙着死

■看着眼前放着的柿子，我在想是不是值得把它吃下去。想吃掉它是因为我现在很闲，大脑渐渐的向我的胃部传达着饥饿的信号，不由得就开始考虑是不是要用它来填饱自己。不想吃是因为不希望每次吃带来的味觉都是相同的，不知道为什么，我总是希望它变个其他什么样的味道出来，不要每次都是一种感觉，这样下去总会有一天会腻味。我是这么考虑的，但却没有想柿子是不是应该就是柿子的味道。因为吃的权利在我，我则要求更多。

■突然发现，自己越来越喜欢XBOX了，是因为HALO吗？或许有这方面的因素，不过最主要的是风林发现自己的大手只有握着XBOX的手柄才感觉到舒适，在这一点上，PS2和GC都让我觉得有点辛苦，尤其是游戏时间一长，手指酸痛是常有的事。难道打游戏也会得上手指疲劳综合症？下一代主机采用无线的设计，这一点上来说算是富人性化的考虑，希望握起来的感觉再舒服些。



唯夜

■我的游戏适应范围越来越广了，现在动作游戏也是玩得很欢——可不是指三国无双这种类型，那本质上还是RPG，我是说一些难度很高的传统意义的动作游戏，我在其中死了个不亦乐乎。看来自己不是有严重的自虐倾向，就是真的有升为哲学家的潜质。

■某天晚上来了兴致，在家里对着电视狂吃瓜子。吃的时候很惬意，可结果睡到半夜就觉得口干舌燥，迷迷糊糊地想爬起来找水喝，可躯体还缠在被子里呢，上半身就已经很坚决地向床下歪过去了……结果是什么我就不说了吧，大家用脚也可以猜得到。

■最近很少看DVD影片了，我甚至产生了一种被时代所抛弃的落寞感，但好在还有漫画：“死神BLEACH”是个好东西哦，现在我追着最新进度一集集地看，虽然期待也是不错的滋味，但突然之间觉得像以前那样攒了一堆书再一口气狂看也是很幸福的事啊。

CONTENTS

资料栏说明

PS2 本刊译名：电子游戏软件 ……

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以使您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体）⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏 我们希望为全国玩家带去欢乐



封面主题：狂野历险 四度引爆

GAME INDEX

特报 SCOOP 微软次世代XBOX主机最新消息大轰炸

本刊讯　E3将近，玩家期待已久的三大次世代主机确切信息即将公布。在这之前，除主机以外的消息可以说是该有的基本上都有了。这三款主机中，XBOX2依旧保持着领先的势头。虽然SCE早就宣布PS3的游戏开发环境将会比PS2简化很多，然而XBOX2又亮出了游戏跨世代简易移植的王牌。就冲着微软这种积极迎合游戏开发商的态度，大批的日本游戏制作人以及游戏开发商都加盟到了微软旗下。另外更有消息称，微软还将大幅削减游戏开发的权利金，以自己雄厚的经济基础企图彻底打垮PS3。现在索尼方面刚经过较大的人事变动，再加上在PSP上投入了不少精力，SCE现在对次世代PS3当然不会像微软对待XBOX2那么不遗余力。目前加盟微软的厂商名单以及将会首批发售的游戏列表已经都公布出来了，依现在的状况来看，微软还真有要征服家用机市场的势头。（由于XBOX360的名称还未最终确定，故下文中仍将暂称XBOX2）

次世代XBOX简化游戏开发环境

在微软负责整个次世代XBOX2研发以及其他相关工作的副总裁J Allard日前接受媒体访问时表示，XBOX2的游戏开发环境非常便利。不但同原来的XBOX一样开发过程简便，甚至连把原先的XBOX游戏移植到XBOX2上也很容易。这也就表示在XBOX2发售之初的一些游戏很可能会同时发售两个版本。这样既能够保证XBOX2上的经典软件阵容，同时又可以让暂时不买次世代主机的玩家在XBOX上也能体验到新游戏的乐趣。

同时J Allard表示，目前微软旗下的英国游戏公司RARE已经开始把部分原本正在开发中的XBOX游戏移植到了XBOX2上，不过他没有明确表示是哪款游戏。据J Allard称，XBOX2的游戏开发环境非常完整，如果想要把XBOX游戏移植到XBOX2上只要花3到6个星期就可以了。正是因为要把XBOX游戏移植到XBOX2上非常容易，所以这也许会引起其他游戏厂商重新调整目前游戏的发行策略。

XBOX2预计2005年底将推出，包含EA、Ubisoft、Activision等游戏大厂也紧跟主机的步伐在慢慢调整游戏发行的策略，原本预计在XBOX上推出的经典游戏续作，有很多都改为同时在XBOX2上推出，其中包括一些例如《波斯王子3》、《分裂细胞4》等超大作都有可能会同时推出XBOX、XBOX2两个版本。

神秘日本游戏巨头加盟次世代XBOX

近日，冈本吉起在接受日本XBOX官方网站的采访中透露，在不久之后会有新的日本大牌游戏开发商加入XBOX2的阵营。虽然冈本吉起没有透露这些日本游戏开发商的名称，但他表示在向外界正式宣布这些厂商的名单时将会震撼整个游戏界！

就冈本吉起个人而言，当他了解到这些准备加盟微软的日本厂商阵容时也大吃一惊。如此强大的制作团队，如此著名的日本游戏开发商，微软无疑是如虎添翼。如此一来大大弥补了XBOX系主机上日式游戏匮乏的状况，索尼在软件阵容上已经不具备太多优势了。冈本说：“估计当这些为XBOX2开发的游戏揭晓时，不仅会给玩家带来惊喜，也会给整个游戏界带来震惊。当玩家们看到这些原来只能在PS2上才可能玩到的游戏时，在日本可能就不会有人对XBOX2不感兴趣了。”冈本虽然一再表示XBOX2会给玩家乃至业界带来惊喜，但就是没有透露具体厂商名单，不过他强调将会是影响力超强的日本游戏开发商。

在谈到冈本吉起目前正在制作的XBOX2游戏时，冈本表示游戏类型将是全新的，而且开发程度都已经达到了可以提供试玩的阶段。当被问及和微软合作有什么负面影响时，冈本称：“由于与微软签订的是游戏独占协议，因此我们不能把这些好游戏移植到其他平台上，这多少让人有点失望。不过看到了XBOX2超强的机能，我们认为能做在XBOX2上已

↑微软副总裁J Allard现在已经成为了众多游戏媒体所追逐的焦点人物，因为XBOX2的最新消息完全掌握在他手中。

↑冈本吉起如今已经铁了心要依靠微软这棵大树了，从最近他的举动中可以看出，XBOX2给了他新的创作热情。

●特别附录 游戏厂商发表加入XBOX2阵营感想

●Activision总裁 Kathy Vrabeck

下一代XBOX主机平台提供了我们前所未有的个性化施展空间，让玩家可以完全量身订做他们前所未有的游戏体验。我们分享微软对于高规格游戏时代的远景，并期待能提供消费者前所未有的游戏和娱乐体验。

●Atari公司总裁 Jim Caparro

下一代的XBOX主机提供了网络界面和更多个性化功能，让玩家与游戏间的互动往前跃进了一大步。Atari希望将微软新游戏平台的优点发挥到淋漓尽致，并提供给我们的消费者一种尽情投入的娱乐体验。

●CAPCOM社长 辻本宪三

今天我很荣幸地宣布Capcom加入了微软下一代XBOX主机游戏开发的阵营。我非常坚信，通过这个新的硬件，我们将能够进一步扩展我们的长期目标，通过此项革命性的尖端科技，创造出许多完美融合的独特游戏体验。

●Codemasters总裁 David Darling

我们非常热衷于开发XBOX游戏，并与微软持续合作。我们抱有极大的热情去开发超高水准的游戏。Codemaster的每一分子都很兴奋可以成为微软的一部分，并将我们的游戏经验传给新一代的XBOX。

●Eidos北美分公司总裁 John Spinale

Eidos承诺尽全力开发下一代XBOX系统，并为下一代主机开发游戏。新主机表现出了令人难以置信的效果，让我们的开发商可以完全打破目前游戏平台的障碍，为玩家带来全新的体验。

●EA总裁 Don Mattrick

伴随微软新主机初次曝光，EA团队也早已深入到微软次世代游戏的开发当中。我们尤其专注于运用高性能和网络功能，我们认为这两项要素将是下一代科技中定义游戏品质的关键要素。微软是个很棒的合作伙伴，他的新主机对开发商和玩家都将掀起一阵游戏热潮。

●From Software总裁 神直利

我们相信下一代XBOX主机将会完全改变人们对娱乐的想法与印象。而我们非常荣幸可以加入这项很棒的计划当中。

●KOEI软体事业部长 小川亨

我们对下一代XBOX主机有很大的期望。我们期盼善加运用下一代XBOX主机的性能，为世界各地的游戏迷们提供一项革命性的娱乐形式。

●KONAMI欧美事业部总监 北上一三

Konami所推出的游戏已经扩展并创新了科技上的界限，微软下一代XBOX多媒体整合系统平台将帮助我们继续为玩家们带来更为优秀的游戏，提供更丰富的娱乐机会。

经非常不错了。” www.fhni.net

微软将削减游戏开发权利金

据可靠消息称，微软准备大幅削减以往按每套游戏销售所得中收取的权利金，以此来吸引更多的游戏厂商加盟，以及招揽更多的XBOX2的独占游戏。另据某些发行商透露，对一些特别的厂商，微软甚至将不收取任何权利金。

如果这一消息属实，对于游戏开发商来说无疑是一件天大的好事。由于现在游戏的开发成本逐渐上升，开发商盈利的风险也越来越大，削减权利金自然可以使得开发商节省大笔资金减轻负担，并有更充裕的资金来开发新的游戏。微软使出这招当然也会影响索尼PS3的经营策略，估计为了与微软保持同等竞争力，索尼也有可能实行同样的削减游戏开发权利金策略。

XBOX主机一直都是实行亏本销售策略，然后依靠软件销售以及后来降低主机生产成本来赚钱。减少软件商的权利金自然会使得硬件商收入再一次下降，对于财大气粗的微软来说还好办，索尼的经济实力是否能与之抗衡呢？就算索尼硬着头皮上，那么他们又能坚持多久呢？

微软公布首批加盟厂商名单

日前，微软在最新的官方新闻稿中公布了第一批加盟XBOX2阵营的游戏开发厂商名单，目前一共有37家厂商宣布加盟XBOX2阵营。包含欧美、日本、韩国、中国台湾省等知名游戏厂商，而且后续还会有大批厂商加入到这一行列。

第一批加盟XBOX2游戏开发的厂商名单

微软旗下、第一方游戏厂商名单	BioWare、Bizarre Creations、Bungie Studios、Epic Games、FASA Studio、Lionhead Studios、Rare、Real Time Worlds、游戏共和国、Mistwalker、Q Entertainment
欧美第三方游戏厂商	2K Games(Take Two)、Activision、Atari（英宝格）、Bethesda Softworks、Codemasters、Eidos、Electronic Arts、LucasArts、Majesco、Midway、Rockstar（Take Two）、THQ、Ubisoft、Vivendi Universal（维旺迪环球）
日本第三方游戏厂商	Bandai、CAPCOM、From Software、KOEI(光荣)、KONAMI、NAMCO、SEGA、TECMO
韩国、中国台湾省游戏厂商	智冠国际股份有限公司、第三波信息股份有限公司、Phantagram、Webzen

第一批XBOX2游戏名单

游戏名称	厂商	类型
阿瓦隆	Climax Studios	Action
Condemned	Monolith SEGA	Action
秃鹰三部曲 网络版	InterServ International	Online Action
黑暗地区	Digital Extremes	Shooter
死或生 4	Tecmo Team Ninja	Fighting
Tony Hawk's 滑板 地下竞技 3	Activision	Racing
里鄂恶魔	Warner Bros. Interactive	Action
光环 3	Bungie Software	FPS
步行者 RPG	Mistwalker	RPG
忍者外传 2	Tecmo Team Ninja	Action
大都会赛车 3	Bizarre Creations Microsoft	Racing
完美黑暗ZERO	Rare	FPS
Quake IV	Activision	FPS
影子部落	TBA / Tiger Hill	Action
黑暗	Majesco	Action
上古卷轴 IV：遗忘	Bethesda Softworks	RPG
盗墓者 传说	Eidos Interactive	ActionAdventure
战争恶魔	Digi-Guys	Action
寓言 2	Big Blue Box Studios / Lionhead Studios	Action RPG
终极蜘蛛人	Activision	Action
火爆飚车 4	Electronic Arts	Racing
分裂细胞4	UBI soft	Action
杀戮日	UBI soft	Action

小插曲 手柄样式提前曝光

最近在网上放出了两张传闻是次世代XBOX手柄的实拍图片。从图中可以发现，原来中间的XBOX标志换成了特殊功能按键，而原先手柄边上的选择、开始以及黑白键都取消了。另外由于XBOX2的手柄与主机采取的是无线连接，所以大家可以看到后面有电池仓。至于这张图片的真实度，据某些已经拿到游戏开发机的厂商透露，这就是次世代XBOX的手柄。从手柄按键的减少可以预知，未来的游戏不会比现在的操作复杂。假如新主机向下兼容，估计如果要玩原来XBOX的游戏时还需要接上原来的手柄。





次世代XBOX名称确定？

据国外各大网站报导，微软的次世代XBOX主机名称将会是“XBOX360”。先前虽有传言指出下一代XBOX的名称将会是XBOX360，但一直未经确认，日前来自国外不具名的消息来源所获得的微软市场行销相关文件中，确认了此传言属实。

根据该报道表示，XBOX360的标志将会是许多相连的圆圈，中间会标上“XBOX360”的字样，主机的造型将会是凹面设计，可直立摆放，中间部分凹陷，颜色可能为银白或纯白色。

次世代XBOX本次并未以最传统的序号方式来命名为“XBOX2”，部分看法认为是为了避免给消费者2不如3的感觉（XBOX和PS3）。事实上微软先前曾于电脑软件产品上采取跳跃式的数字命名如从Word 2.0直接到5.0，以求与竞争对手的产品序号数相当，因此这样的命名方式可说是有前例可循。不过在官方最后公布之前，我们依然不能断言消息的真假，不过真实度应该在90%以上。

●**微软游戏部门总监 Shane Kim**
我们聚集了一系列世界级游戏开发商，他们广受世人瞩目，被看作极富创造性的趋势领导者。我们共同的目标是期望对人们思考、游戏和互动娱乐的体验上有根本上的转变。

●**Midway总裁 David F. Zucker**
图像的威力、人工智慧的研发和革命性的网络功能，缔造出优质的下一代游戏，这完全是超乎玩家想象的体验。我们期盼和微软的合作，在下一代XBOX中研发出史无前例的游戏，为娱乐界带来崭新的面貌。

●**NAMCO执行长 堂原信**
Namco很高兴成为下一代XBOX版本的主要发行商。我们对于微软的下一代主机很有信心，除了突破科技的界限、令人印象深刻的硬件，它也将提供给消费者难以忘怀的游戏体验。

●**Rockstar Games总裁 Sam Houser**
在下一代XBOX主机上开发游戏是一个很棒的机会。我们的开发团队对于这款新硬件的先进科技所带来的可能性和挑战感到十分兴奋。希望这个新的科技可以让我们继续为人们带来新的期盼。

●**SEGA美国分公司执行长 Simon Jeffery**
我们可以预见下一代XBOX将会有更广阔的市场，所以SEGA已经做好准备，将呈现许多优质的游戏内容，我们将会改变人们和游戏之间的互动方式。微软已经创造出十分有利的开发工具，所以SEGA的开发者更可借此创造出比以往更真实丰富的游戏。

●**TECMO美国分公司总裁 John Inada**
我们以世界上最先进的游戏技术来创造游戏上的全新体验，并在微软的下一代游戏平台上继续保持“网络游戏业界领导者”的地位。

●**THQ副总裁 Jack Sorensen**
身为领导互动游戏软件的世界级开发商及发行商，我们承诺为玩家带来最佳的游戏娱乐体验。微软下一代XBOX多媒体整合系统，将是我们得以提供给玩家们梦寐以求的数字游戏平台。

●**Ubisoft副总裁 Jay Cohen**
Ubisoft致力于为世界各地的玩家们带来优质的游戏，而微软下一代的XBOX多媒体整合系统平台不仅为我们在革命性娱乐游戏的制作与发行上带来了更多机会，也让我们得以与他们的游戏社群建立前所未有的互动。

●**爱尔达环球发行销总监 Cindy Cook**
微软下一代游戏平台神乎其神的技术，将带给玩家们崭新刺激的游戏体验。下一代游戏平台的高规格能力将超出玩家们的期待，带给他们更身临其境的游戏体验。我们感到十分兴奋，将致力于整合下一代XBOX的优点来开发新的游戏。



北美PSP首发两天销量50万 货源充足使得东南亚玩家受益

本刊美国专讯　4月7日，SCEA正式对外宣布，3月24日于北美地区正式推出PSP主机在发售的前两天销量突破50万台，首周营业额达1.5亿美元。这与国内某些媒体所报道的发售当天即将100万台主机销售一空的消息大相径庭。



↑索尼对北美市场的估计明显偏高，后续追加的200万台主机倒是满足了望眼欲穿的亚洲玩家。

其实在早些时候，美国方面的媒体就曾报道过PSP上市后未如预期般完成销售100万台的目标，在SCEA没有公布北美销售成绩时，美国媒体的预测大约为将近7成。然而现在看来媒体的估计还是太乐观了。原因就是由于硬件产量问题，PSP未能于去年底的销售旺季推出，而选择在了3月份淡季上市的缘故。尽管如此超过50万台的销量依然是历来3月档期中销售表现最佳的产品。同时在SCEA发表的资料中提到日本地区的PSP累计销售量至今已突破100万台。

由于北美地区的销售没有预期那么火爆，后续的200万台也就不会那么急于供应到美国市场。如此一来东南亚的玩家就有福了，因为货源充足，目前已经预定5月2日在韩国，5月12日在东南亚(中国台湾省、香港、新加坡)地区上市。



Gizmondo欧洲首发大获成功 NDS抢先占领欧陆游戏市场

本刊讯　正当PSP在美国鸣锣开卖之际，NDS与Gizmondo这两款掌机在欧洲市场也是捷报频传。首批出货的50万台NDS在首发当天就卖出7成半。而在3月19日上市的Gizmondo也是供不应求，仅预购量就达到56万台。

NDS于3月11日登上了欧洲大陆，首发当天存货就只剩两成，随主机一同发售的《马里奥64 DS》也卖出了25万套，成为当周表现最好的游戏软件之一，另外一个热销的NDS软件则是《触摸瓦里奥制造》。可见虽然NDS主机大受欢迎，但软件方面却鲜有新作。



↑Gizmondo没有受到太多的关注，可势头却出人意料。

英国的新掌机Gizmondo虽然名气不如NDS，但是依然受到了同胞们的热情抢购。其拥有的超强机能绝对不逊于PSP和NDS这两款当红掌机，因此即使标价229英镑，仍供不应求，预购数达到56万台。根据外界推测，Gizmondo今年的出货量将完成500万台的目标。



微软表态保持主机平稳过渡 XBOX游戏将开发至2007年

本刊美国专讯　微软于4月8日对外发表声明，表示次世代XBOX主机的发行工作正在紧锣密鼓地进行当中，但微软不会因此而减少对目前XBOX游戏的开发工作。为了实现新旧主机的平缓过渡，XBOX的游戏仍将继续开发直至2007年。

在最近的一次为次世代XBOX平台开发者所召开的大会上，微软便强调目前仍将专注于现在流行的XBOX主机，该平台的新游戏研发将一直持续到2007年。微软的一位女发言人也表示，其实2007年也不是一个硬性的终结，而是对那时候在XBOX平台上推出的游戏在开发上的指引。

与此类似的是，索尼的PS2在2000年发售之后，第一代PS的游戏开发也一直持续到了2004年年底，只不过是数量有了显著的减少。次世代XBOX由于采取部分游戏与XBOX互通，所以可能在之后XBOX的软件数量不会减少得那么迅速。



次世代XBOX主机将提前发表 MTV音乐频道成为发布平台

本刊讯　前一阵有消息称索尼将在E3展上提前3个小时公布次世代主机的具体情况，而微软现在又把公布时间大大提前。美国当地时间4月11日，微软宣布将与MTV频道合作，于5月12日晚9:30播出的特别节目“MTV Presents: The Next Generation XBOX Revealed”中正式公布次世代XBOX主机。



↑伍德能够第一个接触次世代XBOX的确令人羡慕。

该节目将由在电影《指环王》中扮演霍比特人佛罗多的伊利亚伍德（Elijah Wood）担任主持。其中将展示先前未曾公布过的次世代XBOX开发中的游戏实际画面，以及下一代的XBOX Live网络服务功能，并对次世代XBOX主机与游戏等相关研发人员进行专访，让玩家充分了解相关开发过程的幕后情况。

该节目在亚洲地区的播出时间是5月13日上午11:30，有机会看到MTV频道的玩家可千万不要错过这一激动人心的时刻。



韩国三星新手机强调游戏手感 力回馈技术首次用于移动电话

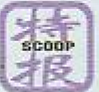
本刊讯　韩国三星电子日前发表将推出应用力回馈技术的游戏手机“SPH-G1000 / G100”，这两款手机预定于4月份首先在韩国地区发售。

以往的手机震动一般是用来支持来电提示，或是少量用于游戏，但是用于游戏时，震动的强弱几乎没有什么区别。本次三星所发表的这两款手机，将首度支持媲美专业游戏手柄的力回馈功能，可以配合游戏的实际内容而呈现出不同的震动方式，例如玩赛车游戏时玩家可以感觉出不同路面的颠簸感以及碰撞的强弱。两款手机都配备每秒100万多边形的3D图形处理芯片，并支持混合2D平面绘图与3D立体绘图的功能。



手机屏幕为2.2英寸的26万色TFT液晶屏，配有立体声喇叭和8方向按键，绝对是专为游戏所设计的。

“SPH-G1000”与“SCH-G100”均采用CDMA 2000 1X规格，使用RS MMC小型记忆卡作为储存媒体，支持MP3音乐播放功能。不过现在除韩国外，其他地区的发售时间还没有确定。



NINTENDO公布加盟厂商名单 任氏游戏E3参展阵容出台

本刊讯　继微软公布了加盟厂商和首批次世代游戏之后，任天堂也不甘落后，终于抢在索尼之前公布了加盟厂商名单为自己助阵。不过首批游戏没有发表，只是公开了E3参展的游戏名单。可见任天堂的次世代主机在开发进度上还明显不足。

加盟游戏厂商名单

HAL Laboratory、Intelligent Systems、Camelot Software Planning、Brownie Brown、Retro Studios.Inc、Zoonami、Capcom、Bandai、Banpresto、Chunsoft、Silicon Knights、Factor 5、Kuju Entertainment、SEGA、Tomy Entertainment、Marvelous Interactive、n-Space、Hudson Soft、Ubisoft Entertainment、Namco、THQ、Midway Games、Majesco Entertainment、LucasArts、Konami、Electronic Arts、Atari、Activision、Eidos Interactive、Sunrise Interactive、Taito

E3出展游戏名单

新赛尔达传说(NGC)、火炎之纹章 苍炎之轨迹（NGC)、马里奥跳舞机(NGC)、灵魂(NGC)、大金刚手鼓3（NGC）、大玉(NGC)、触摸卡比(NDS)、马里奥赛车DS（NDS)、银河战士 猎人（NDS)、任天狗(NDS)、超级马里奥DS(NDS)、超级大战争DS（NDS)、动物之森DS(NDS)、火炎之纹章 圣魔之光石(GBA)

国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国

中国的网游市场已经逐步走向了激烈的竞争阶段，面对残酷的环境，朝华展示了其惊人的魄力，耗资千万用于宣传推广。相对于网游，家用机方面就逊色多了，《美猴王》跟中国玩家开了一个天大的玩笑，有些令人气愤，而港台版PSP的发售多少弥补了这一创伤。

朝华数字娱乐有限公司代理的《梦幻之星在线：蓝色脉冲》在国内网游市场引起了较大的关注，而近期朝华又斥资千万举办游戏的推广宣传活动，其中用于回馈玩家的奖品总值就达到了400万人民币，如此的大手笔在国内网游市场可谓绝无仅有。近日，本刊记者有幸通过电话采访到了负责这款游戏的朝华数字娱乐有限公司副总裁杨海龙先生。

朝华专访



杨海龙 朝华数字娱乐有限公司副总裁

2000年底加入游戏行业，任第三波上海公司分公司总经理，主管单机游戏的市场营销和渠道管理工作。2003年进入朝华数字娱乐有限公司，现担任副总裁一职。目前的工作主要是与日本世嘉方面就合作一事的沟通洽谈，以及《梦幻之星在线》这款游戏在国内的市场推广等一系列营销活动。

记者■朝华当初是如何取得了《梦幻之星在线》在中国的代理权？是朝华什么方面的优势得到了世嘉方面的认可。

杨总■朝华娱乐于2002年正式成立，并长期致力于游戏产品的研发及相关运营工作，积累了大量理论及实践经验。2004年，与世界著名游戏软件开发商世嘉公司正式就其大型网络游戏《梦幻之星在线：蓝色脉冲》签署代理协议，并于当年10月开始游戏内测工作。目前，游戏已经进入商业化运营，整个游戏运营过程平稳且有步骤。

记者■《梦幻之星在线》截至05年3月份的总注册人数达到了600万，最高在线人数也突破了15万。就目前的这些数字来说，它在国内众多的网络游戏中处于什么样的位置？

杨总■《梦幻之星在线》这款游戏能在这么短的时间取得这样的成绩让我们也喜出望外，不过现在有部分新兴的非常优秀的网络游戏，如《魔兽世界》等，它们的用户积累以及品牌效应在国内的网游市场还是占据着第一梯队的位置。就朝华而言，身为新兴的游戏公司以及新的运营团队，《梦幻之星在线》现在取得的成绩已经达到了我们的预期。

记者■朝华以及世嘉对于目前该游戏取得的成绩是否感到满意？你们原先的预期是怎样的？

杨总■朝华和世嘉双方对现在的状况还是基本满意的。我们一开始在选择《梦幻之星》这款游戏时的预期并不是特别高，因为我们的运营团队比较实际，我们对这款游戏的核算以及未来的发展状况都进行了认真的分析。我们的目标就是要让公司的业务有所发展，并没有非要达成什么辉煌的业绩。我们希望通过这款游戏帮助我们锻炼出一直强有力的运营团队，对我们公司产品的品牌形象起到积极的推广作用。

记者■您对目前中国网游市场是怎么看待的？未来的发展方向是什么？

杨总■我觉得中国的网游市场已经进入了优胜劣汰的阶段。如果一个厂商没有长远的规划只是寄望于在一款产品上取得投机效果的话是很难在市场上立足的。要想在激烈竞争的网游市场占有一席之地，必须积极发掘差异化的产品，提供具备自身特色的产品和完善的服务。从整个网游市场的发展方向来看，现在仍然存在非常大的空间，单就每年新增的互联网用户数量就足以支撑一个新厂商在这个领域中得到发展。

记者■目前中国的网游市场已经从原先的火爆逐渐走向了平缓，《梦幻之星在线》能够取得这样的成绩，其优势或成功经验有哪些？

杨总■首先是产品的选择上，我们注重了差异化。中国目前流行的大多数韩国以及国产的网游模式都比较类似，而《梦幻之星在线》注重以游戏性和游戏内容带给玩家全新的体验这样的游戏是比较少的，这样就给想体验不同游戏感受的玩家一个机会。另外在市场推广上面，我们花了非常大的力气。在市场运营当中，目前还没有出现非常恶性的外挂，这为游戏的持久发展打下了良好的基础。

记者■您认为网络游戏成功的关键是什么？

杨总■成功的关键是多方面的，首先在游戏开发上要有好的定位，并将精心策划的特色内容融合进去。另外在开发和运营的互动上需要做到非常顺畅，比如积极吸取市场反馈信息来完善游戏的开发，以及对相关的需求进行满足。总之在一款游戏的整个开发运营过程之中要做到环环相扣，加强互动衔接，这样才能保证一款网络游戏能够成功地运营。

记者■国内外的网络游戏玩家有什么差异？对待这些差异，您都采取了什么举措？

杨总■国外玩家与中国玩家在游戏方式上有所偏差。针对游戏本地化，我们也做了一些工作，例如在春节时，我们增加了春节大厅这样的场景。世嘉方面也正在为我们制作本地化的一些任务系统，这些系统将在未来的几个月中逐渐开放出来。这些都是为了满足中国玩家需求所作的努力。

记者■《梦幻之星在线》这款游戏在国内的普及时间打算多久？

杨总■我们现在一直在对这款游戏进行不断的推广活动，这款游戏比较与众不同，包括上手有一些难度，我们都在积极地想办法，包括向导系统的制作以及派发用户指南。这样的推广活动，我们会一直坚持做下去，甚至逐步从大城市推广到中小城市。这款游戏在内容上还是非常优秀的，相信在我们的推广活动下，会有更多的玩家加入到这款游戏中，使这款游戏最终取得更好的成绩。

记者■本次活动，朝华耗资过千万，影响面也非常广。为什么非要动用这么大的规模用来宣传呢？您预计本次活动的市场回报会有多少？

杨总■在中国网络游戏这些年的发展当中，已经有相当多的市场推广活动已经被用过了。而在最近的一两年中，很少有创新的和有影响力的市场推广方案。所以，为了这市场推广活动中得到更好的效果拉动更多的新用户加入到游戏，同时给老玩家一个回报，所以我们组织了这样一次活动，也希望这次活动能成为网游推广的一个经典案例。至于回报，首先我们希望能通过活动增加玩家的数量以提高游戏的收入，另外也想利用这个机会对公司以及游戏的品牌做一个非常大的支撑，为我们未来在游戏市场的发展提供良好的保证和推动作用。

记者■朝华今后还会与世嘉开展哪些方面的合作？或者有没有其它自主研发和代理游戏计划？

杨总■通过《梦幻之星》的合作，双方的沟通和了解得到进一步的加深，对我们开发和运营能力上的认识也进一步加强，这在后续的合作上都是良好的开端。在《梦幻之星》以及后续产品上我们应该还会展开合作，因为在这次的运营当中积累了大量的提案，世嘉对后续的产品也有很大的期待，目前正在考量在游戏内容等方面是否存在延续性。这些方面，我们也正跟世嘉在做沟通，确切的消息会在适当的时间通知玩家。我们在接下来的两个月会陆续推出两到三款自主开发的休闲游戏，下半年我们还将引进一款国外的网络游戏。

记者■最后，您希望通过杂志对广大玩家说些什么？

杨总■朝华，包括我们正在开发的千一游戏网，是一个提供给广大玩家休闲娱乐服务的平台，我们正努力通过这个平台带给玩家一个愉悦的环境。希望玩家能够支持我们，不断给我们提出良好的意见和建议，推动我们健康快速地成长。



东南亚版PSP姗姗来迟 主机5月登场游戏全公开

本刊讯　在经历过美版PSP的首发狂潮之后，SCEH终于在4月6日正式宣布将于5月12日在中国台湾省、香港与新加坡正式推出各自版本的PSP。

本次SCEH宣布的在中国台湾省、香港以及新加坡等地推出的PSP基本就是之前的豪华版。套装中包括PSP主机、变压充电器、锂离子充电电池、32MB Memory Stick Duo记忆棒、线控耳机、主机吊带、收藏包以及清洁布。该套装在台湾省定价为8800新台币，新加坡地区定价为455新加坡元，而香港地区定价为1980港币，其产品型号分别为PSP-1006 K(香港、新加坡)、PSP-1007 K(中国台湾省)。这三地一同预定于4月16日起在各专卖店与各大加盟经销商家展开预购。



本次在东南亚地区发行的PSP主机的系统接口中，仅提供英文与日文这两种语言选择，预定将来通过系统软件更新的方式来增加中文等的对应语种。本次SCEH仅公布了PSP的主机与游戏的发行计划，至于UMD影片的发行以及网络服务等，仍待后续发表。

首批推出的游戏名单

游戏名称	厂商	游戏类型	发售日
国际足盟大赛	EA	体育运动	5月12日
美国职棒大联盟	EA	体育运动	5月12日
NBA街头篮球Showdown	EA	体育运动	5月12日
极品飞车 地下狂飙R	EA	赛车竞速	5月12日
装甲核心 前线方程式	SCE	战略模拟	5月12日
真三国无双	KOEI	动作过关	5月12日
合金装备ACID	KONAMI	谍报模拟	5月12日
麻将格斗俱乐部	KONAMI	桌面益智	5月12日
山脊赛车	NAMCO	赛车竞速	5月12日
山脊赛车 英文版	NAMCO	赛车竞速	5月12日
永恒传说	NAMCO	角色扮演	5月12日
NAMCO博物馆	NAMCO	综合收藏	5月12日
大众高尔夫 便携版	SCE	体育运动	5月12日
捉猴P!	SCE	动作益智	5月12日
泡泡龙 便携版	TAITO	益智休闲	5月12日
电车GO!	SCE	驾驶模拟	5月12日
比波猴学园	SCE	动作益智	5月19日
波波罗克洛伊斯物语	SCE	角色扮演	5月19日
BLEACH 死神	SCE	动作格斗	5月19日
新天魔界4	IDEA FACTORY	角色扮演	5月26日
太空侵略者	TAITO	飞行射击	5月26日

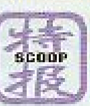


国产《美猴王》早已胎死石中 一场悲剧却成为愚人节笑话

本刊讯　上期报道的国产PS2游戏《美猴王》即将推出的消息，后经证实是有人故意炒作的一条过期新闻。原本这条消息是个令国人振奋的好事，没想到事实却给了中国玩家以沉重的打击！

据某位原来在上海吉码公司工作的人透露，这款国产PS2《美猴王》游戏确实开发过，而且当时在日本方面也得到了索尼的授权。本来预定的是要在今年东京电玩展上参加展出的，可是就在今年年初的时候，吉码公司的投资商以吉码在一年内没有任何产出为理由，单方面提出撤资。同时在这个时候公司内一大批元老离开了公司，经过了这一变动，公司和投资方经过协商决定今后只做外国游戏分包和手机游戏了。而这样转变的主要原因为的就是快速得到回报。

前段时间投资方突然在各大网络媒体发布了这个游戏就要上市的消息，就上海吉码公司目前的局面来看，即使停下一切工作，然后全力继续制作，在两年内也没可能完成。因为这家公司已经没有家用机游戏开发部门了。难道4月1日就应该拿这么令中国玩家伤心的事来愚人吗?



ESWC 2005项目正式启动 GT4、WE8跻身竞技行列

本刊讯　ESWC 2005电子竞技世界杯全球组委会，目前已经确认了第三届电子竞技世界杯总决赛的举办时间。具体为2005年7月6日至7月10日，举办地点是在法国巴黎的卢浮宫卡鲁塞勒商廊“The Carrousel of the Louvre”。组委会认为这一比赛不仅将成为一个传统，同时它也将会是一个精彩的节日，因为到时候巴黎将聚集来自50个国家的800名冠军选手。

本次2005电子竞技世界杯官方游戏有：《反恐精英 v1.6》、《魔兽争霸III TFT》、《WE8》。大师赛项目有：《反恐精英》(女子)、《GT赛车4》。在5天的比赛、音乐会、舞会中，选手们将争夺高达30万美元的奖金。60场主要的比赛将在3个大型舞台上同时展开，包括一个可以容纳2000人同时观看比赛的主观赏赛场。还有精心准备的电视节目，国际媒体合作以及每天通过卫星和宽带传送的赛事报道，这些都将提升电子竞技的地位，使其成为二十一世纪最受人关注的活动。

目前，中国赛区的ESWC 2005项目也已经正式启动，有兴趣的玩家可以前往官方网站报名或者观看战报。







新闻短波

●前美国第一夫人希拉里准备投资9000万美元用于研究游戏对于儿童造成的负面影响。这使得暴力游戏问题受到了美国公众的高度关注。希拉里表示，《横行霸道》这样的游戏是对美国道德的重大威胁，并且此项声明将会是她参与2008年美国总统大选的第一部分。



●任天堂于4月6日修正了2005年3月的业绩预算。将原先的预算收入由1200亿日元修正为1400亿日元，纯利润由700亿日元修正到820亿日元。这一次修正的理由是因为日元的汇率降低。同时因此影响，任天堂的股价也涨到史上最高的每股270日元。

●据有关报道，意大利程序员Jadrule的开发小组正在开发NDS专用通信软件“DS Linkup”。这是一款可以使全世界的NDS玩家通过路由器等设备连接网络实现远距离通信对战的软件。目前对应的游戏有《超级马里奥64DS》和内置聊天工具“PICTOCHAT”，该小组预定在今年的4月11日推出最初的Alpha版。



●由NAMCO制作的益智游戏《块魂》的续作《块魂2》(暂称)，现在公布将于7月7日发行。本作加入了更多的模式与关卡，对于游戏主角的王子，也多了额外的装饰功能，玩家可以为王子加上可笑的装饰品。该作定价5229日元。

布与FIFA签约，成为2007年到2014年期间FIFA赛事的主力赞助商之一。索尼为这次合作支付了3.05亿美元。这是索尼集团第一次签署这样的全球性赞助协议，使其成为阿迪达斯、现代以及另外3家未公布名字的企业之外的又一家FIFA赞助商。



再探久多良木职变原委

率直的言论是罪魁祸首之一?!

有句话是"淹死会水的，[illegible]的"，没想到这句话竟然应验在了SCE老大的身上。3月8日，索尼内部高层的人事大变动中，原本一直被业内看作是索尼会长接班人的久多良木健连副社长的职位都被摔去了。这位初次涉足掌机界就令PSP大获成功，并且在游戏领域叱咤风云，弥补公司家电部门巨额亏损的久多为何会被降职呢？业内猜测也许是因为索尼不希望游戏业成为索尼未来的主攻方向，因为谁也没有把握能与微软进行长期的抗衡。同时日渐低迷的家电部门也急需转变势头，因此需要减少对游戏的投入，而加强家电方面的研发以及生产能力。于是这位一直坚持走游戏路线的久多良木自然就被排除出了提拔的行列。但这只是降职原因的一方面，也就是可以对外宣称的一方面。另一层原因呢？恐怕玩家们也能从他平时的言论中看出一些端倪，那就是久多良木健无比"率直"的性格。

文/大卫



↑久多良木健对待外界的态度一直比较谦逊和蔼，只是在前一段时间对于PSP按键问题采取的应对方式有点令人不满，如今降职的他不知应该没这么认定了。

成绩不是成功的象征

久多良木健一直为了振奋日本低迷的电子事业而努力奋斗，并被称为"怪人"与"天才"，还被认知为与同社最高人气主机Playstation的诞生有着莫大关系的"Playstation之父"。久多良木在游戏方面投入的精力以及他的长远眼光使索尼在家用游戏机领域称霸了10年之久。PSP自从在美国上市之后获得了极高的人气，从去年12月日本首发至今已经销售了300万台。近二年来的索尼明显偏重于游戏，而家电业不再像从前那么火，不过久多良木健的成功使索尼依旧显得一派生机勃勃，可以说正是SCE在支撑着索尼。

不过谁又能想到在3月份实施的高层领导划新中，哈瓦德·斯丁格被任命为会长兼CEO，而为索尼立下汗马功劳的久多良木反而遭到降职呢？这种际遇看起来似乎与久多良木的骄人成绩大相径庭，面对这样的现实，外界大跌眼镜，索尼内部谨慎言辞。原因自然是多方面的，现在起码可以肯定，久多良木健的确是有很好的成绩，但是成绩不代表成功。

倔强的个性难以生存

与斯丁格同一天就任为新社长、同时成为索尼排名第二位的管理者中钵良治是电子与制造方面的专家，他对于久多良木健有着极高的评价，他曾在公开场合对媒体表示："作为一名工程师，我十分尊敬久多良木先生，在半导体领域，他是我的老师。"此外，斯丁格也表示，久多良木依然会是负责PS3开发与销售的重要人物，在发言中，他对久多良木采用了敬语"先生"，说："明年发售的PS3对于索尼来说有着极其重大的意义，我对于久多良木先生的重要性是十分确定的。"

久多良木健1975年进入索尼，1990年左右开始成立Playstation研发小组，虽然当时社内对于家用游戏机的市场前景依然保持着怀疑的态度，但久多良木用行动证实了自己这一步并没有走错，游戏事业都变为了索尼的摇钱树。所以也难怪无论是原来的出井伸之还是现在的斯丁格都对久多良木健尊敬有加。

高层眼中的久多良木

以日本人的基准来看，久多良木健有着非常自由率直的性格。这在一般人来说可能会是个性的象征，但是他经常会毫不顾虑地批判本社的一些决定，以及对于别人提出的异议常给与强硬的回击，身为SCE的社长，这种性格不是优点。在高层管理者当中，性格沉稳的智者往往占多数，而特立独行的闯将则是新生代的作风。久多良木健既然不是生存在新生代密集的新兴企业，那么他的个性自然是不受欢迎的。

↑久多良木在游戏方面的成就有目共睹，SCE主机一直是业内的老大。

今年1月份，在东京举办的国外记者会谈中，他曾经发言表示对于本社的保守作风有所不满。作为索尼的高层经营者，久多良木健一直认为索尼需要革新的精神，并经常在媒体上发表类似的言论。久多良木健认为，当前由于致力于扩张市场而处于苦战中的索尼娱乐事业部，最需要的就是结束当前的低迷状态，以及努力改革获得新生。在过去的这5年间，索尼的股票价值已经下降了将近70%，这都是索尼高层墨守成规，不敢尝试大幅改革而造成的后果。这样的言论已经明显表示，久多良木与索尼其他的高层领导之间存在着很大的隔膜，矛盾非常明显。其结果自然也只有两种，要么久多良木健能改变所有索尼高层的意愿，进行大胆的内部改革；要么就是久多良木健退出可以左右高层意愿的职位，而只能接受被动领导。现在看来，后者的可行性更大。

同时，久多良木健的强硬还表现在了对待玩家的态度上。前不久PSP的键位故障曾让许多玩家向SCE发出了质疑。而面对玩家的抱怨，久多良木健却坚持说这不是设计缺陷，拒绝为主机出现故障的玩家更换PSP。这样的情况如果发生在一般小卖店还能够接受，然而像索尼这样的大公司就不可理解了。信誉受到怀疑决不是索尼希望看到的，可想而知，后来SCE突然改变态度，承认按键存在缺陷并且同意进行主机更换的决定，是久多良木在受到了高层施压的情况下才作出的。试想谁又放心将索尼的大权交给这样一位完全按照自己意愿行事的人呢？

出井伸之日前在接受记者采访时，被问到了为何没有任命久多良木为CEO，他并没有进行明确地解释，只是大体谈了对新任社长中钵良治的看法，他认为中钵是个"可以虚心听取他人意见的人"。这句评价其实也就是出井伸之认为久多良木健最缺乏的东西。索尼不是只要一个人就可以经营的，久多良木健与公司的其他高层领导公然对立，无论他多么地强硬，他始终都是力量薄弱的一方。不能说久多良木健的言论和做法都是错的，只是方法不对。

选择走上极端，也就是选择走向终结。

统计时间：3月30日－4月13日

中国电玩榜

2005年第10期

本期截至统计日期共收到有效选票1503张

CHINA TOP GAMES

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 3月30日－4月13日 | 尽管发售日一再延期，仍然能够连续数期稳坐最受期待游戏第一的宝座，这就是最终幻想的魅力！

1位 最终幻想12

上期 1

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2005年内 ■价格未定



计票：875

相信喜欢最终幻想系列的玩家都对植松伸夫非常熟悉，其不但于02年在日本六大城市举行过FF的专门音乐会，并于04年应美国玩家要求于E3展上举办乐名为"最终幻想之日"的小型音乐会。

2位 第三次超级机器人大战α

上期 4

PS2 ■BANPRESTO ■模拟战略 ■2005年内 ■价格未定



计票：784

本作新加入了四部参战作品，其中最具人气的非"机动战士高达SEED"莫属了。如今正在热播SEED的续集"DESTINY"。在第三次α中，自由高达和正义高达会有怎样的出色表现让人期待！

3位 灵魂能力3

NEW

PS2 ■NAMCO ■对战格斗 ■2005.9.30 ■价格未定



计票：703

本作剧情将围绕一个目前尚未知名的神秘人物展开，正是这名神秘人物将噩梦骑士再次带回人间并引起新一轮的纷争。本作中将加入三个全新的角色，全部登场角色总数将达到25人以上。

4位 零 －最新作－

NEW

PS2 ■TECMO ■动作冒险解谜 ■2005年夏 ■价格未定

计票：641

从画面上看，与前作相比，这次的世界观设定应该更加接近于现代。



5位 王国之心2

上期 3

PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005年末 ■价格未定

计票：626

与前作相比，主角索拉的形象更加成熟，身体比例也更加接近真实。



6位 悠远传说

上期 5

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005年内 ■价格未定

计票：572

本作将以全长超过100公里的巨大人造建筑物"逍遥船"为游戏舞台。



7位 浪漫沙加・吟游之歌

上期 7

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2005.4.21 ■价格：7140日元

计票：513

我方队伍由3到5人构成，主要角色共有8人，连携攻击则需多人发动。



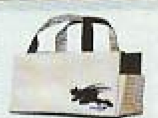
8位 洛克人ZERO4

上期 9

GBA ■CAPCOM ■动作游戏 ■2005.4.21 ■价格：4990日元

计票：482

提前预订本游戏可获得预约特典：一个270×120×175mm的手提袋。



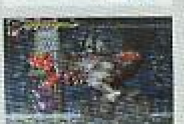
9位 恶魔城

上期 6

NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005年冬 ■价格未定

计票：459

上屏幕用来显示敌人在地图中的位置，而下屏幕则是主游戏画面。



10位 杀手7

上期 8

PS2 ■CAPCOM ■动作解谜冒险 ■2005.6.9 ■价格：7140日元

计票：376

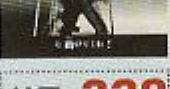
游戏初期部分的情节主要围绕一家叫做FIRSTLIFE的美国神秘企业而展开。



11位 机动战士高达・一年战争

PS2 ■BANDAI ■动作射击 ■2005.4.7 ■价格：7140日元

计票：338



12位 影之心・来自新世界

PS2 ■ARUZE ■角色扮演 ■2005年春 ■价格未定

计票：301



13位 骑龙者2 封印之红 背德之黑

PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作冒险 ■2005.5.16 ■价格：7140日元

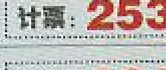
计票：253



14位 NAMCO×CAPCOM

PS2 ■NAMCO ■模拟战略 ■2005年5月 ■价格：7140日元

计票：224



15位 口袋妖怪・钻石/珍珠

NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2005年预定 ■价格未定

计票：153



作为NAMCO旗下著名的3D格斗游戏大作，灵魂能力虽没有VF或是铁拳那么高的名气，在玩家中仍旧颇受欢迎，这点从其一跃成为本期期待榜第3也大概可以看的出来。第3次α比上期再进两步，由于本作背负着"第2次α正统续作"的大名，玩家们对其相当期待，游戏开发人员身上的压力看来也不轻啊。



本期榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn 凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

相信大家翻到本页的时候应该会发现这期的中国电玩榜改版了。虽然几个榜的名称和意义都没有变化，这次改版主要是希望能够做到更加美观，但实际效果现在还不好评论，只有等各位读者大人拿到杂志后再看了。总之希望大家能够多提出意见和建议，和北斗一起将本排行榜办得更好。前一阵子发售了不少好游戏，都是值得大家研究的作品，[illegible]各位玩家：本刊刊登攻略主要是为了给大家提示和帮助，所以还是应该以自己玩为主，攻略作为参考书，这样才能更好地理解游戏的精髓。最后附一句，[illegible]攻略时[illegible]几张截图，有兴趣的朋友可以来论坛看相关帖子。



近期玩家玩的最多的游戏

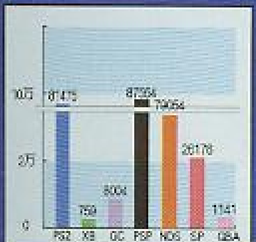
最流行TOP15

THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作冒险	2005.2.24	7140日元	934
2位	上期 3	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	模拟战略	2005.2.3	4800日元	801
3位	上期 9	PS2	龙珠Z3	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	7140日元	736
4位	上期 2	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	717
5位	NEW	PS2	胜利十一人8·在线革命	KONAMI	网络足球	2005.3.3	7329日元	646
6位	NEW	PS2	武藏传2	SCE	动作角色扮演	2005.3.15	39.99美元	589
7位	上期 6	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	576
8位	上期 4	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE·ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	531
9位	上期 7	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	KONAMI	体育游戏	2004.8.5	7140日元	504
10位	NEW	GBA	真三国无双A	光荣	动作冒险	2005.3.24	4800日元	447
11位	上期 5	PS2	GT赛车4	SCEI	赛车游戏	2004.12.28	7140日元	418
12位	上期 8	PS2	复活传说	NAMCO	角色扮演	2004.12.16	7140日元	327
13位	NEW	PS2	光明力量NEO	SEGA	动作角色扮演	2005.3.24	7140日元	241
14位	NEW	PS2	狂野历险 四度引爆	SCE	角色扮演	2005.3.24	7140日元	205
15位	上期 11	PS2	异兽传说	SCUARE·ENIX	角色扮演	2005.1.27	8190日元	173

近段时间发售了不少好游戏，直接导致本期最流行排行榜发生了不小变化，有数款新游戏上榜。新发售的在线版WE8终于加入了网络对战功能，不过对我国玩家而言实际意义就相对弱很多了。龙珠Z3本期排名再次回升，看来我国的龙珠迷们仍然热情未减呀！充满美式风格的武藏传2虽然可能不如人们预期中的优秀，但毕竟是冲着前作的名头就是很吸引众多玩家购买了，所以游戏素质确实也不错。

日本硬件双周销量统计



近期日本掌机市场方面，虽然单从双周总销量来看PSP仍旧领先于NDS，但如果仅就第二周而言，由于NDS上怪盗英雄的发售，促使NDS销量也翻了不止一番并超过了PSP。而GC上的软件“牧场物语·幸福之诗”虽然在游戏销售榜上抢得一席，却没能带动垂死的GC在硬件销量上有所建树。

本期统计时间：2005.3.14-2005.3.27

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 2月1日－2月28日

在游戏销量统计方面，日本方面不但及时而且非常详细，倒是欧美对游戏销量统计似乎不大感兴趣。一月份排行第一的生化危机4这次跌至第8，索尼的赛车游戏大作GT4在美国发售后大受好评，EA不愧是最大的游戏发行商，排行榜上的前十名作品中有4款皆出自EA旗下，其在体育游戏上的造诣已经很难有厂商能够企及。

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	GT赛车4	SCEA	2005.2.22	赛车游戏	49.99美元
2位	PS2	NBA街头篮球V3	EA	2005.2.8	体育游戏	49.99美元
3位	PS2	横行霸道·圣安德列斯	ROCKSTAR	2004.10.25	动作冒险	49.99美元
4位	PS2	MVP BASEBALL 2005	EA	2005.2.22	体育游戏	49.99美元
5位	PS2	赛尔达传说·不可思议的帽子	任天堂	2005.1.10	动作冒险	29.99美元
6位	XB	NBA街头篮球V3	EA	2005.2.8	体育游戏	49.99美元
7位	XB	雇佣兵	LucasArts	2005.1.11	动作射击	49.99美元
8位	GC	生化危机4	CAPCOM	2005.1.11	动作冒险	49.99美元
9位	PS2	诺拉斯战士·重返战线	SOE	2005.2.7	角色扮演	49.99美元
10位	PS2	MADDEN NFL 2005	EA	2004.8.9	体育游戏	29.99美元

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 3月14日－3月27日

本期上榜的作品绝大部分都是新作，第一的宝座由在线版WE8以24万份的成绩当仁不让的夺得，原榜首真三4则下降至第5名，狂野历险最新作取得第2名可谓实至名归。排名第7的大金刚3副标题“食の放题”在日语中意指限时随便吃的一种方式，由于中国没有这种“服务”，所以译为“自助餐”，特做说明。

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	胜利十一人8·在线革命	KONAMI	网络足球	2005.3.3	7329日元	240676
2位	PS2	狂野历险 四度引爆	SCE	角色扮演	2005.3.24	7140日元	132694
3位	PS2	幻影王国	日本一	模拟战略	2005.3.17	7140日元	91228
4位	NDS	触摸！卡比·魔法的画笔	任天堂	动作游戏	2005.3.24	4800日元	76119
5位	PS2	真·三国无双4	光荣	动作冒险	2005.2.24	7140日元	64464
6位	PS2	光明力量NEO	SEGA	动作角色扮演	2005.3.24	7140日元	63403
7位	GC	大金刚3·自助餐！春天的50曲	任天堂	动作游戏	2005.3.17	4500日元	53193
8位	PS2	海贼王 伟大航路之争！冲刺	BANDAI	对战格斗	2005.3.17	7140日元	48628
9位	GC	牧场物语·幸福之诗	MMV	育成模拟	2005.3.3	5040日元	45689
10位	PS2	NANA	KONAMI	冒险解谜	2005.3.7	5040日元	42928

全套高达SEED人物坐珠 1名
纪念电软十周年金币套装 2名
死神钱包 2名
此外还有火影鼠标垫15名
■下期中国电玩榜奖品预告

浪漫冒险活剧 今夏再掀狂潮



GRANDIA III





↑这就是最新作"格兰蒂亚3"中的一号男主角，一个爱好飞行，对蓝天充满渴望的少年，游戏中我们将和他一起体验怎样的冒险经历呢？

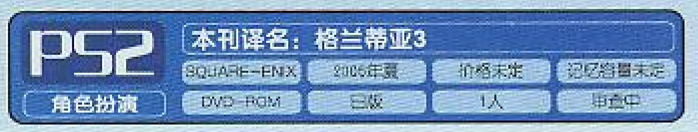


经典的RPG系列"格兰蒂亚"凭借有着丰富内涵的冒险故事、充满独特魅力的人物以及动感激烈的战斗系统博得众多玩家的好评，多年来人气一直不减并有着为数众多的忠实FANS。如今让人激动的消息已被放出，著名的SQUARE・ENIX公司将要在今年夏天推出该系列的正统续作——格兰蒂亚3！据称本作最大魅力之所在就是要让玩家在广大世界里冒险的同时获得无穷的满足与感动。从官方已经公布的图片大可以了解到，游戏中的场景全部为3D建模，而且对于环境、气氛的描绘十分到位。想想在不久之后就能够在如此美丽的世界中进行冒险，怎能不让人充满了期待？此外，游戏的战斗系统将更加趋于完美，有关于此以及登场人物的介绍，将在下面的文字中为大家一一道来，不要错过哦！

久负盛名的传世经典 蜕变之后再度降临!!

下面将要为大家报道的绝对可以算得上是一条重量级新闻。著名的"格兰蒂亚"系列将在今年夏天推出最新作，而且开发公司由从前的GAMEARTS换成了鼎鼎大名的SQUARE・ENIX！游戏的具体内容如何？有哪些值得关注的情报？这是否会是一款兼有FF与DQ特色的格兰蒂亚作品？下面就为广大读者奉上我们得到的有关本作的一手资料！





PS2	本刊译名：格兰蒂亚3			
	SQUARE-ENIX	2005年夏	价格未定	记忆容量未定
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	审查中

STORY

提达海峡是…远离大陆，被广阔的贝利昂海所环抱的小岛，岛上座落着一个和平宁静的村庄——阿思弗格。村中，从一间挺别致的库房里，不时地传出"叮叮当当"敲击金属的声音，故事的主人公就这样登场了。他叫尤基，是一个对"飞行王"休来特充满敬意的少年，驾驶自己制造的飞行器飞上蓝天是他最大的梦想。"总有一天，我会驾驶自己的飞机，冲向天空，越过海洋，飞到大陆的另一端……"尤基对于自己所做的事充满万分的信心，他坚信，总有一天自己的梦想终会成为现实！视线一转，远处一个少女正驾驶马车朝这里驶来。她叫阿尔菲娜，是拥有能够与"统治世界的圣兽"进行对话能力的年轻巫女。不久前，她失去了自己亲爱的哥哥的消息，为了找寻他的下落，她独自一人踏上了旅程。或许这就是命运的安排，尤基和阿尔菲娜相遇了。在接下去的很长一段时间内，他们二人将要面对的是未知历险，或许他们谁也不曾想到，那会是一段将世界从毁灭边缘挽救回来的不同寻常的经历……





我有很多很多想要了解的事情，所以我要不停地飞翔，飞翔！直至可以找到答案的所在……

既然身为一名神人，我自当行使应尽的职能责任？并为这一目的去不断努力

充分展现系列作品魅力所在的BATTLE SYSTEM

大幅强化后的战斗系统

新作"格兰蒂亚3"在战斗方面基本延续了系列以往的系统，为"半即时"制。敌我双方人物的行动顺序将由他们各自的行动力来决定。除普通攻击招式之外，玩家还可使用出具有取消敌方攻击效果的CANCLE技能，合理使用的话，会对战局产生正面影响。此外本作还增加了诸如空中COMBO等的新要素。





一这就是格兰蒂亚3的战斗画面了，图中左上角的圆盘显示各个人物行动方法情况，比如系列以往作品中会在那指示槽更为简洁，画面右上角显示的是敌人属性具体信息包括名称〈〉屏幕最下方就是我方队员状态栏，[illegible]

一猜想这应当是范围性攻击，不知威力如何？

一谁能告诉我从天而降的巨大球体到底是什么啊？

↑角色发动强力必杀技，电属性的强力攻击视觉效果相当华丽！

猛料暴出！率先体验"格兰蒂亚"新作的震撼力

众多激荡战斗画面公开

在官方首次放出的图片中除展现新作世界观的PHOTO外，还有很多超级热血的战斗截图。通过它们，不但能对战斗系统有一大致了解，更能切实感受到游戏中的那份激情！

↑剑气直冲天际，受到这样的攻击，任何对手都会粉身碎骨。

一危机！大批敌人出现！一定要积极跑动以避免陷入被合围的不利境地。





一挥动武器向敌人发动火属性攻击，在炽热的火焰中消亡吧！

□文责/布塔

站在将要完全崩溃的世界边缘 人类的未来究竟要走向哪里!?





“CODE AGE 指挥者～继承者与被继承者～”是SQUARE · ENIX全力打造的新品牌作品，它要为玩家讲述怎样的一个故事呢?

PS2	本刊译名: CODE AGE 指挥者~继承者与被继承者~			
动作角色扮演	SQUARE · ENIX	2005年预定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中



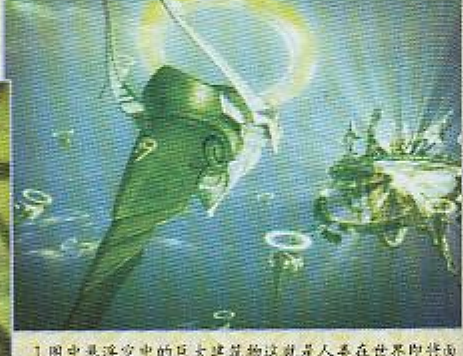


处于崩溃危机中的人类世界就是战斗的舞台!

就在无数FANS翘首期盼，希望看到有关于最终幻想12或王国之心2等大作的最新消息时，SQUARE · ENIX公司却又最新公布了这样一款“CODE AGE 指挥者~继承者与被继承者~”。本作是一款动作角色扮演类游戏，它并不是简简单单的一款独立性作品，而是S · E社全新打造出来的“CODE AGE ”系列品牌作品中的一部。根据有关情报，该系列将在各个主机平台上推出相应的产品，而这些作品都将有着统一的世界观。从目前已经入手的图片等情报来看，这款PS2版的“CODE AGE 指挥者~继承者与被继承者~”的世界观还是十分宏大的，不知它的出现能否缔造出一个新的神话?

↑图片中的这一对青年男女就是本作的主人公了。我们可以看到，他们的服饰以及发型十分特别。此外，二人脸上都流露出紧张与不安的神情，难道在他们身边会有异常危机的事情将要发生么?





↑图中悬浮空中的巨大建筑物这就是人类在世界即将面临毁灭之时的唯一的避难所“方舟”。无数人为来到这里寻求庇护，然而这里并不是他们想象中的理想家园……

为远离灭顶灾难而建造的避难所 巨大的方舟能否真正改变人类的命运?



一般人类视为最后希望的「方舟」发生了强烈的爆炸，难道没有任何办法能够阻止悲剧的上演?难道人类真的要就此走向灭亡……



昼夜交替带来不同的游戏感受

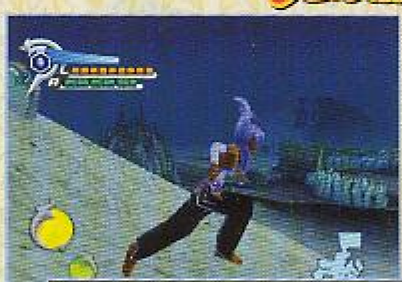
在游戏中，会如同现实生活一样出现昼夜交替的变化。白天与黑夜除了会造成环境明亮程度上的差异之外，也会与出现的敌人种类有直接的关系，似乎还会直接影响到主人公的行动。





↑游戏中白天的世界，与黑暗的夜晚相比，现在周围充满了光明，心里也自然而然地产生更大的安全感。

←到了晚上，周围的一切都被黑暗所吞噬，走在这样的环境中，难免让人觉得不安，不知何时就会遭到袭击。



↑当然在入夜之后，除了遇敌进行战斗之外，应该还会有一些夜间独有的特殊事件。



←怪物出现！在如此充满敌意的夜晚战斗，一定要打起十二分的精神！

战斗，仍然是赖以成功生存下去的必要手段！

遇到特殊事件后，巨大的"方舟"发生强烈的爆炸。不幸的人们随建筑物的碎片一同落向了大地。那些有幸存活下来的人接下来又要立刻面对新的考验，他们发现身边出现了众多凶恶的异形怪兽。面对如此情形，他们没有选择，要想继续活下去，唯一的手段就是去进行战斗……



←充满魄力的战斗画面，主人公对敌实施强力攻击！

↓主人公的手臂竟然变成了武器？！随着游戏的进行，可变化的种类会不断增加，此外还有强化系统存在！



→地面上出现了异形生物，很显然，它们对人类充满了恶意。



→这种被称作是"コーデッド"的敌人在人类前往"方舟"避难期间占领了世界，从前的家园如今已面貌全非。



CENTRAL CODE，"轮回"始动……

作为多元化的系列性作品，"CODE AGE"有着十分独特的世界观。在CODE AGE的世界中，Central Code是万物的重要支撑，所有一切事物得以延续生存下去都来自于它的恩惠。然而Central Code每过一段时间就会进行一次新生，也就是所谓的"轮回"。在这段时间里，世界就将陷入完全崩坏的危机。此时，人们就要乘上避难所"方舟"并进入沉睡状态，直至"轮回"及世界重新整合完成之后再度醒来。PS2版"CODE AGE 指挥者～继承者与被继承者～"就是根据同名动漫作品改编，讲述了男主人公吉恩来到"方舟"等待"轮回"的完成。期间发生巨大变故，"方舟"发生爆炸，吉恩以及许多人一同落回地面。侥幸活下来的他们却发现，此时的世界已经不再是他们记忆中的美丽家园，在眼前的这片土地上，到处都是凶恶的异形怪物。这一切到底是怎么回事？为了解开种种谜团，吉恩必须坚强勇敢地活下去，在与敌人不断进行战斗的过程中找寻问题的答案……



←当阿莉兹醒来之时，世界将呈现怎样的局面？



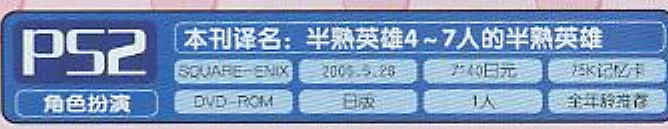
游戏的主人公，在"方舟"爆炸时落回地面，醒来后发现世界发生了巨大的改变……

吉恩的姐姐，同样在"方舟"发生意外时落到地面，醒来后发现原本和自己在一起的弟弟不见了踪影……

□文责/布落



如果说这个初夏最有性格的作品，那就要说个性作品半熟英雄系列的最新作了。一直以来，“半熟英雄”系列都以其清新幽默的风格，无厘头的剧情及人物设定而在RPG游戏世界中独树一帜。新作品也不例外，比如英雄要救的美女就非常的“美”……也许是作为补偿吧，她的妹妹却非常可爱，足以弥补她姐姐的罪行了。这个名叫卡托利努的少女不仅外表可爱，还拥有变身能力哦！



PS2	本刊译名：半熟英雄4～7人的半熟英雄			
	SQUARE-ENIX	2005.5.26	7140日元	75K记忆卡
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	全年龄推荐

拥有变身能力的超级可爱美少女登场！

枪手 FFX-2 尤娜

人气度绝高的超级美少女，自从在FF系列作品中一登场就获得了极大人气，不仅在日本，在我国也有非常大的人气，游戏中变身之后将和FF一样手持双枪，看来在攻击力和攻击速度上将会有一定的优势。

！双枪乱射！哈哈，真快感满点，动作也很帅。

！原作品中的经典动作也得到了保留，在可爱程度上绝对不输人。

大明星 日本国民美少女 X浦X弥

……虽然不好妄下断言，不过这个造型的确是和日本某著名偶像少女在前一阵子的扮相极为相近，变身后的造型更像是时尚杂志的封面女郎，虽然手拿手枪（水枪？），但现在还不知道这个变身将能拥有什么能力……

精灵族 FF12 福兰

虽然正式作品还没发售，不过人家是一个公司的嘛，COS一下也不算事。变身后可以使用巨大的弓箭与敌人作战，即使是面对千军万马也没关系，虽然外表看起来不是非常可爱，但相信在攻击力方面会比较有优势。

一和原作一样，角色有着像兔子一样的长耳朵，不过外观似乎比其他几个变身要逊色一些。

女勇者 DQ系列 罗特的勇者

真的很像，感觉说这个COS在相像程度上是最高的一个，变身后不仅可以用剑和盾进行攻防，还能使用丰富的各种魔法，在物理攻击与魔法两方面都有不错的表现，可能这会是在性能上最好的一个变身了，而且看起来也很可爱。



美少女，变身！

↑这就是变身过程，看起来很像某个少女动画片……

不过换装居然是在这样的地方进行

←少女纵身一跳进入奇怪的更衣室，总觉得这场面很眼熟……

超级美少女变身为手持超大剑的著名角色

↑随着不停的旋转，换衣服的行为也在进行着……太像动画片了。

这么经典的角色也会出现？

FF7 克劳德 女剑士

不知道这家伙的人我想在中国应该很少吧……多年前那个拥有历史性意义的作品中的代表性人物也可以COS，可能也是变相给这个新作品鼓劲吧。这把大剑的攻击力绝对会是非常高的，而且扮相也不赖，FF系列的饭们一定会选择这个。

奇怪的大更衣室开始剧烈地摇晃

↑超级著名的角色复活，很多经典的动作都会重现。不过目前的情报是，这个变身需要满足很多繁杂的条件才能使用。

少女战士完成！

最新消息！新的变身！

塔鲁塔鲁族

FF里可爱的塔鲁塔鲁族也可以COS！看上去还真是和原作非常的像，而且可以说是这么多变身中最可爱的一个。塔鲁塔鲁族在FF11里是一个擅长白魔法的种族，看来在变身之后就可以使用白魔法来辅助同伴战斗了。游戏中只要变身过一次的形象都会被系统记录下来，在以后的战斗中可以随意变身，真是一个体贴的设计。当然游戏系统也很严谨，在刚刚发售的NDS游戏"怪蛋英雄"中出场的怪兽们在本作中也有份出场，在战斗中将起到关键作用，而且还会追加养成要素。本作优秀的设定真的是很让人期待，大家一起期待吧！



梦幻之星最新作正式公布 锐意制作中，今冬登陆PS2！

世嘉公司的著名RPG系列“梦幻之星”，于1987年发售了首款作品。在接下来的很长一段时间内，又陆续推出了多部续作，并且均取得相当不错的销售成绩，获得玩家的一致好评。如今，该系列公布了最新一作“梦幻之星 宇宙”，本作对应平台为PS2，类型为传统单人动作角色扮演。在首次公布的消息中，包含有游戏主人公、战斗系统、情报收集以及很多精美的游戏截图。通过这些，我们可以对这款新作的面貌有一大致了解，而对于那些“梦幻之星”系列的FANS来说，更是没有理由错过本次的无双报道哦！

←面对如此凶猛的巨龙！就算它口中喷出火焰也不能阻挡我们的去路！

伊萨恩 勇敢的人类少年

卡莲 优秀的女战士

邪恶之手伸向和平的恒星

↑众多凶猛的怪兽登场，其中不乏这样的大个头，应当怎样应战呢？

↑→游戏中有很多用来交代剧情的充满魅力的精彩影像！为了从恶魔手中夺回和平，无数的人们投入到残酷的战斗中……

人气RPG“梦幻之星”系列新作公布

遥远的星系中

PHANTASY STAR UNIVERSE

ファンタシースターユニバース

→使用连续技痛击来犯之敌，爽快无比！

“梦幻之星”是有着近20年历史的人气RPG系列，1987年首部作品的出现，打破了RPG游戏为任天堂游戏主机所垄断的局面。在之后多年的商战中，不论SEGA遇到怎样的波折，“梦幻之星”系列却始终如一盏明灯，不断放射出令无数玩家着迷的耀眼光辉。

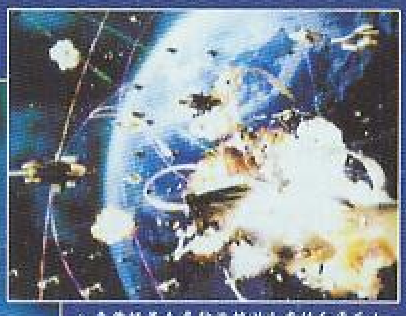
PS2	本刊译名：梦幻之星 宇宙			
	SEGA	2005年冬预定	价格未定	记忆容量未定
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	审查中



-三颗恒星构成的游戏舞台-

新作“梦幻之星 宇宙”的舞台是由围绕着太阳的三颗恒星所构成的“古拉尔太阳系”。在这里,居住着一些不同种族的生物，经历多年的星际战争,人们终于迎来了和期望已久的和平。在接下来的一段时间内，各个种族间维持着相对稳定的关系，而“恒星同盟”的出现，更是让人们看到了永久和平的希望。正当人们举行仪式以庆祝“恒星同盟”正式成立100周年之际，不幸的事情发生了……谜之宇宙生物将战争带到了曾经祥和的家园,平静的生活瞬间被打破,居住在这里的人们毫无选择地被卷入了无情的战争之中。原来，那些来自宇宙深入的邪恶生物叫做“SEED”，它们是一群凶暴、残忍的家伙。为了击退敌人，再次让和平降临到这片土地，古拉尔星系的人们团结到一起，毅然向侵略者发出了战争的宣言!

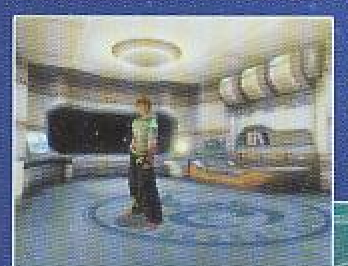




←↑曾经是众多种族赖以生存的和平乐土，如今却遭到邪恶异族的侵袭，瞬间成为了充满血与火的地狱……

-十分重要的战前准备工作-

对于一款具备RPG要素的游戏来说，冒险前的准备，如情报的收集、道具装备整理等工作也是十分重要的。在“古拉尔太阳系”的世界中，有一个飘浮在空间中，被称为是“Guardian Colony”的场所，在这里居住着很多种族的生物。玩家可以前往其中的中央广场，这里是Guardian Colony的中心区域，也是人们进行大型集会的地方。在此可以和NPC进行对话，进行情报的收集工作，以为接下去的冒险活动做好准备。在Guardian Colony中，还有可以进行道具装备买卖的商店以及回复HP的休息场所。



↑这就是主人公自己的房间。



↑陌生的NPC角色，或许将来能够成为同伴。



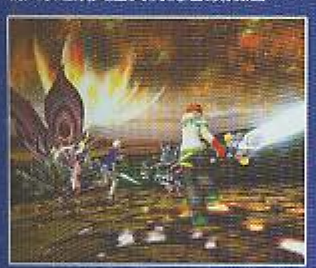
↑COLONY的中央广场，在这里可以跟很多NPC对话，或许会收集到很多有用的信息哦。

重新回归单人游戏类型　讲述幻想冒险故事

你是那正义的勇士

-首度披露全新的战斗情报-

在最新的“梦幻之星 宇宙”中,将采用实时反馈的战斗系统。主人公会根据我们输入的指令做出各种动作。在攻击方式上分为枪系、剑系以及魔法系等,它们在性能及威力上都有所区别。当然在战斗中主人公不会是孤身一人,众多同伴的协力是必不可少的。此外,本作中还有武器定制系统,除了对现有装备进行改造之外,似乎还可以利用众多原材料打造全新的兵刃。到目前为止,有关于游戏过程中在遇敌后将会以何种方式切换到战斗画面还不得而知，要想了解更多相关信息,还请大家继续关注我们的后续报道……





←↑面对这样的敌人，恐怕单人很难应对幸好有众多伙伴相助，冲吧!

特别需要说明的一点是，在战斗时一味地猛冲猛打并不一定就是上策。应当根据具体情况适时调整战略战术。如果感觉不妙，就应当果断撤退。与其难堪地战死不如暂行逃跑再图后计。





→「梦幻之星 宇宙」的战斗画面真是极具魅力，我方角色与怪物正面对峙，战事如弦上之箭蓄势待发，如此精彩的一款游戏你有理由错过么？

□文责/布塔

TALES OF LEGENDIA

大家是不是都很关注“传说”系列的最新作“悠远传说”呢？这次我们将为大家披露游戏中的村庄场景与一些必杀技设定，从战斗画面中可以看出，各角色采用了3D化的表现方式，不知是否还能再现系列一贯的顺畅风格。此外，采用全新的画师来做的人物设定也是本作的注目焦点之一，不过说实话，我觉得还是藤岛最高……



PS2	本刊译名：悠远传说			
角色扮演	NAMCO	2005年内预定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1~4人	年龄审查未定

在悠远时空中的冒险传奇!

传说新作的报道第二弹。本作的画面表现力比起前作“复活传说”来可说是更上一层楼，背景的描绘十分细致，色彩也相当柔和，很有一种童话般的华丽感觉。下面就让我们来看一下主人公们将要进行冒险的场景吧。



←在小拱桥上发生的事件，看来威尔要在这里登场了。



←↓众人在小屋前遇到了莫夫莫夫族的比波，他会是伙伴之一吗？下图场景中蜿蜒的阶梯很好地表达了画面的纵深感。



←在一处看起来很高的地方，威尔对于遭遇船中居然有军队表示了震惊，该场景预示着飞空艇的出现吗？

↑在吊桥上发生了什么事呢？看起来很高，掉下去可就不好了。



←大势不妙！主人公希内尔的妹妹席尔莉落到了山贼头目莫塞斯的手里，不过这会是他加入队伍的契机吗？



角色必杀技披露！

本作中的角色们依然有着多种多样的必杀技设定，还会应用原来的通过使用次数来增加熟练度提升必杀技等级的设定吗？让我们拭目以待。

魔神拳

一系列惯有招式。将身体中的气聚于一点放出，沿着地面前进的飞行道具，是非常能够体现主人公良好特性的一招。

散沙雨

↑以极快的速度发动多次突刺攻击的招式，非常适合用于提升连击数，所以威力与观赏性并重。

雷光

↑虽然看起来人高马大，但威尔相当擅长使用魔法系的术术，雷光召唤！

全新的战斗系统大揭秘！

虽然之前就公布了本作的战斗画面，但在这些画面中，我们会发现很多之前没有见过的新要素，比如作为最关键要素的“Climax”槽以及敌人头顶所显示的全新锁定光标。在今次的报道中，我们会为大家揭开这些新要素的神秘面纱。此外，我们还可以看到本作的最大出战人数依然是4人，而且没有采用“复活传说”中的三线系统，又变回了传统的单线作战式，角色显得更大且比较易于上手。

关于锁定光标

在敌人的头顶上会显示出圆形的锁定光标，而其中的黄色部分好像是用来表示敌人下剩余量的计量表。

Climax槽

本作的战斗画面中最引人注目的新系统就是这个“Climax”槽了。在槽的右边会显示出能量积蓄的百分比，将其积攒满之后会有着怎样的效果呢？现在看来应该是类似于“神乐”的合体技系统吧。

HIT数的影响

在画面右下角，我们可以看到连击数的显示，以及此次攻击对敌人造成的总伤害值。系列作品一直保持着由连击数获得经验值加成的系统，本作也是一样吧？

威尔 ●一掷千金的中年保安官

赛内尔 ●爱护妹妹的警备队员

席尔莉 ●文弱而坚强的可爱女孩

葛琉妮 ●失去记忆的神秘女性

诺玛 ●开朗的少女宝物猎人

莫赛斯 ●当上山贼首领的魔兽使

杰 ●神出鬼没的天才少年

科洛埃 ●出自名门的冒失大剑女



史莱·库巴和卡梅丽塔，怪盗和女警，免不了上演一场“兵抓贼”的好戏。不知两人是否还能擦出什么别的火花来呢？



秋季大片“家族财宝”

在去年发售的《怪盗史莱·库巴2 盗团兄弟情》中，Sucker Punch小组尝试了一种新的制作方向，那就是在初代的平台跳跃+潜入要素基础上，更多地引入冒险类游戏的成分。《盗团兄弟情》的成功让他们更加坚定了自己的信心，因此本作《盗亦有道》将在这一方面走得更远。史莱和他的朋友们可以在广阔的场景中自由游荡，完成众多的支线任务，窃取各种各样的宝物……而不仅仅是在单线的关卡中一直向前。

在前作的剧情中，盗贼三人组中的本特利严重受伤，穆雷也心灰意冷准备退出江湖，盗贼团的故事似乎已经走到了尽头。然而，史莱·库巴碰到了一个大麻烦：库巴家世世代代都是高超的窃贼，他们所偷取的宝物都被埋藏在一个秘密的地方，现在有另外一个窃贼团伙打起了这个宝藏的主意！兄弟有难，本特利和穆雷当然是义不容辞。本特利在本作中将坐上轮椅出现，穆雷也获得了不少新的技能，同时还有新的人物加入他们的集团。看来，这一次他们又要闹个天翻地覆了！

→怪盗三人组中的智囊：乌龟本特利，尽管不得不以轮椅代步，但各种新奇的装备让他仍可以轻松应付敌人。

兵抓贼+女追男的游戏



↑如同系列的前两代一样，本作中仍然还有一点潜入要素，发挥窃贼本色，蹑手蹑脚大作战！

→对战模式！史莱·库巴的任务是窃取五件宝物，与此同时卡梅丽塔则要把他绳之以法。

→任务内容花样百出，驾驶飞机就是其中一例，此外还有喝饮料比赛之类异想天开的mini game！



怪盗集团的新成员!! 澳洲巫师“咕噜”登场



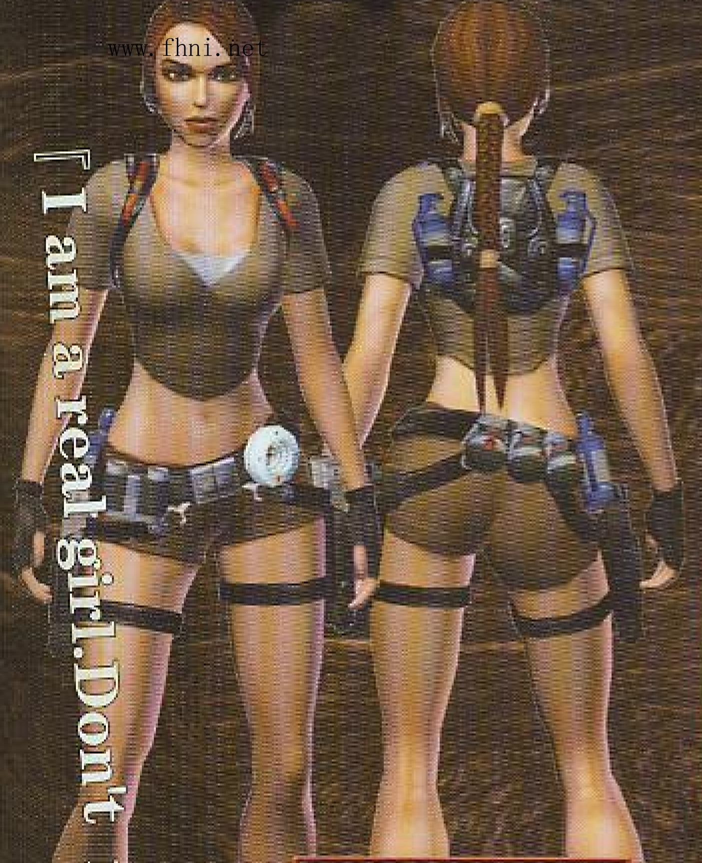
来自澳大利亚的矮人巫师“咕噜”在本作中加入了史莱的怪盗集团。这个小家伙擅长读心术，还能变成一片灌木隐藏自己的身形。他甚至还能跳到敌人头顶并且控制他的行动。想想吧，控制那些大个头的敌人到处乱撞，是件多么疯狂的事情！

三人组重聚首，天下无敌！

→在前作令人伤感的结局之后，怪盗们一定非常高兴看到这三个神通广大的家伙再次组合到一起，展示他们的神奇技巧。



□文责/符莱



↑作为一个盗墓者，射的装备就如同自己的第二生命，从左图可以看出，在劳拉的带子上有望远镜和一个白色的圆柱状物体，可能是磁性爪钩，也可能是照明或通信设备。

↓从照下来的几缕阳光及地上绿色的青苔可以看出劳拉身处一个山洞之内，远处还有一个小型火把。



↑利用绳索可从高处滑下，下方巨大的塑像很有可能就是打开密室的关键所在。

劳拉·克劳馥特

●Lara Croft

劳拉出身于贵族世家，父亲是英国公爵，21岁时成为坠机事件唯一的生还者，之后开始立志追求冒险刺激的人生，喜好四处寻访古文明遗迹，并以盗墓为人生志业。

穿梭在无边黑夜中的矫健身影 热衷于阴暗古墓内的无穷宝藏

“劳拉·克劳馥特是谁？是什么让她如此出名？现在的劳拉应该以怎样一种形象登场？”为了将本作打造成一款杰出的游戏，Eidos的市场部总裁Chip Blundell一直在思考这个问题。早在十八个月之前，负责开发本作的水晶动力小组就已经着手开始准备了。在如此慢长的一段时间里，工作人员翻阅了以前对玩家做过的所有游戏调查，完成了许多新的市场问卷调查，重读了一遍所有有关系列作品的评论，听取了众多热爱盗墓者玩家们的意见和建议，甚至亲自将系列所有游戏再次重打了一回……经过如此庞大细致的准备，现在全新的劳拉终于即将再次出现在玩家们眼前了。

←这次的最新作不再是由开发前6部作品的Core Design制作，而是由美国的水晶动力小组Crystal Dynamics负责，该小组的大部分成员曾经都在Core Design中工作过。

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

→本作最明显的变化就是劳拉的造型，不仅所使用的多边形数量增加，劳拉头部和肋部的比例更接近真实，而且劳拉的面部表情也将更加逼真。

我，劳拉又回来了！
这次等待发掘的宝藏又是什么呢？

盗墓者系列在经历了前期的辉煌之后实际上早已停滞不前，而03年6月发售的“黑暗天使”更是被批评为“系列中最糟糕的作品”，不知这款卧薪尝胆数年之后的作品能否让系列重现辉煌？



PS2	本刊译名：盗墓者·传说			
	Eidos	2005.11.1	价格未定	记忆容量未定
冒险解谜	DVD-ROM	美版	1人	审查中

□文责/北斗

PS2	本刊译名：杰克X 战斗赛车			
赛车竞速	SCEA	2005预定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1~2人	审查预定

同样的人物，别样的魅力，突破限制的自由疾驰！

Jak系列作为PS2上美式风格的招牌动作游戏，这次又玩出了新花样，搭上了竞速类的顺风车。当然了，说是"顺风车"，我们并无意质疑它的品质，系列每一作都是令人拍手称赞，这次只是更多地借助"车"来展现它那奇绝幻想的世界。虽然目前官方除了一些图片，没有放出更多消息，但不妨于我们提前感受一下它的魅力。



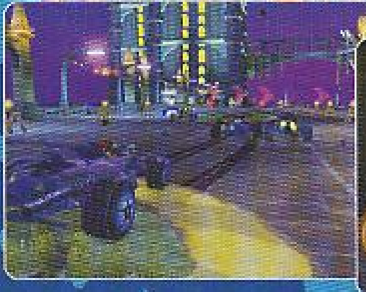
←↓这种对话场面……不知这一作里有多少情节可以期待，另外可以看出游戏的光影和景深都做得很不错。





↑在鳞次栉比的都市中飙车，车尾的蓝光应该是表征超加速的设定吧，这车的造型还真像F1呀。





↑→看来游戏中这种类似夜景的赛道环境居多，注意上面图中车前方的枪口……



华丽的火光爆发 夜都市中的激情绚丽

←有着拖拉机式庞大轮胎的"骨架概念车"，不知在碰撞中会有怎样的优劣势。

竞速不是只靠轮子 华丽地战斗吧



就像Jak系列本篇中同样融合多种游戏方式一样，这次的新作中肯定也不会只是简单跑圈儿比名次——游戏的副标题也印证了这一点。看看右面这张图，为了取得胜利果然是可以不择手段。不过我们是否可以随时发出类似的激光炮？当我们的车跑在前面时又怎样及时获知身后车的攻击？看来还要进一步等待游戏系统的详细公布。不知道像图中那样被击飞（或者是被撞飞的？）后是直接出局还是留有翻盘的可能？

风一样地穿行于 错综复杂的都市



游戏不只是注重于激烈火爆的"战斗"，在一些基本赛车概念上同样是很严谨的。图中的这个角度应该是一个比较讲求甩尾技巧的弯道吧。只是既然正常行驶中都可以用枪炮等来"辅助"比赛，很有可能游戏中的高速转弯也不是只有"刹车与离合的配合"这一种方法，也许有很多"高科技"来辅助实现也说不定。另外系列一直有不错的自由度，不知在这款作品里能做到什么程度，也有可能那些警示标外面同样是可以走的哦。

□文责/杵菜

最速报道！下一代游戏主机作品浮出水面！



→在这座奇怪的城市中，房屋建筑似乎都是横七竖八地堆放着，铁管和电线也都从莫名其妙的角度伸到你的眼前，让人有一种说不出的压抑感。

The City Of Metronome

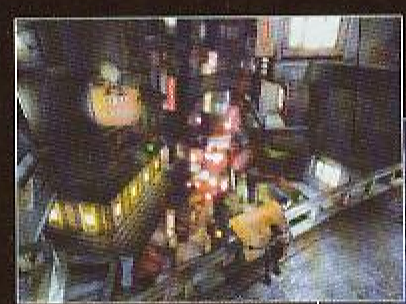
来自瑞典的开发小组Tarsier近日公布了他们将于下一代主机XB360和PS3上推出的第三人称视角冒险游戏《城市节拍》。本刊为您第一时间送上相关介绍，请大家先睹为快！



XB360	城市节拍（暂定名）			
	TARSIER	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	DVDROM	美版	游戏人数未定	审查中

谜团待解！谁掌握真相？

→造型奇特的守卫在城市中四处巡逻，看得出来主角对它颇为提防。



↓这个东西……似乎是个照相机？夜色笼罩下空荡荡的街道只有这么一件奇怪的东西孤零零的矗立，制作者在气氛营造方面狠下心思。



↑主角拿着一张硕大的地图正在仔细端详，在这个乱七八糟的地方大概谁也免不了迷路吧……凌乱的霓虹灯不但不能让人感觉到城市的繁华，反而更加增添了诡异的感觉，真是个让人受不了的世界啊！

冒险之旅等你加入!!

↑敌斗?！主角手持的武器似乎是个"电吹风"，或者是个小喇叭，背上也背着一些机械状的装备。

奇幻风格的都市



←非常复杂和精细的场景，完全不输于当前游戏中的CG水平，下一代主机的表现令人期待！

令人惊异的画面表现

全新概念的冒险游戏，登陆下一代平台

终于又有下一代主机的游戏公之于世了！这就是Tarsier小组出品的《城市节拍》（暂定名），这是一款第三人称视角的动作冒险游戏，玩家将置身于一个看起来稀奇古怪的城市，为揭开自己的命运谜团而展开冒险，并且接触到操纵这个城市日常运作的神秘组织背后不可告人的秘密。游戏制作者宣称本游戏将与"声音"有很密切的联系，玩家需要用声音与敌人战斗、解开谜题、与城市中的居民交流……不知道这一切将如何在下一代主机上表现出来呢？





↑仔细观察场景中的细节和纹理，真是细腻到"令人发指"的地步，让人更加期待早日能够玩到这样的游戏。





解闷 管饱

EDITORS' VOICE 编辑点评

www.fhni.net

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

3月29日 ▸▸▸ 4月13日

怪蛋英雄
エッグモンスターHERO



DS	SQUARE · ENIX
	角色扮演
卡带	2005年3月24日
日版	——
1人	全年龄

SQUARE · ENIX推出的NDS版RPG游戏，继承了系列一贯的幽默搞笑风格，而且还加入了全新的蛋兽战斗系统，充分利用了机能的优势。

一直认为，半熟应该是掌机上的专宠，便捷、简单的游戏方式注定将把系列轻松、搞笑的氛围表现得更加淋漓尽致。DS版半熟算是一个相当令人满意的作品，台词的爆笑程度甚至超越了先前的PS2版，而用触摸决定幻兽攻击的设定也显得非常有趣。游戏的过程简单而幽默，是真正的"游戏"，使得整个节目淳朴而可爱。即使对于成年人来说，也有一种期待和解脱。

半熟系列一贯的搞笑风格在游戏中展露无疑，角色的魅力以及剧情的设计，乃至敌人的设定，都非常搞笑。甚至连游戏中拥有最最强大实力的蛋兽们也不忘恶搞一把，战斗中也透着幽默。而屏幕下方的观众们对情节的指指点点，更显得真实有趣。游戏整体把握幽默和谐，只是战斗系统略显单调，不过后期可能会比较烦。

半熟英雄们移植NDS的第一款作品，本作继承了系列一贯的恶搞风格，游戏时经常让人忍俊不禁，尤其是下方屏幕观众们时不时发表的言论真实都相当搞笑。而根据NDS机能特点在下屏用触摸笔进行战斗的设计也使得战斗时的代入感进一步增强。当然，系列最出彩的特色之一——千奇百怪恶搞蛋兽们绝对值得大家全部收集。是近期NDS玩家一定不能错过的精品。

创意往往是一个游戏成功的关键，本作在这点上可以说是相当之能事。大量恶搞爆笑的点子层出不穷，从角色、动作、道具到人物间的对话，无一不透着搞笑。半生把一款本该严肃的RPG做成了一出幽默舞台剧，而台下那些叽叽喳喳的观众更是强调了这种气氛。触摸下屏指挥战斗的方式以及各种稀奇古怪、能力各异的蛋兽也使游戏在搞怪之余多了一分游戏性。近期NDS上不可错过的佳作之一。

METEOS
メテオス

DS	BANDAI
	方块解谜
卡带	2005年3月10日
日版	——
1-4人	全年龄

很有创新思想的方块作品，与以往的方块都是落下消去式改为了上升消去式，游戏系统严谨，非常耐玩，同时也有一定的挑战性，本期推荐作品。

方块游戏的进化在这款游戏上显露无疑，真佩服樱井和水口能把这么多奇思妙想融合在一起。不同关卡的规则差异显著，而不是简单的提升陨石数量和速度。最令人叫绝的要算每局接近3分钟时满屏陨石雨的可怕景象，虽然难度极高，但是完成后的爽快感却让人回味无穷。合成系统是另一个比较有杀伤力的卖点，通过收集合成，可以开启各种隐藏的感星与音乐，想不到一款方块游戏也能拥有如此多元的乐趣。

不得不说的是这实在是款好作品，相信每个玩过的人都会有这种感觉吧。精密的系统，简单有趣的游戏规则以及充满了挑战感的关卡设计，都让你欲罢不能。漫天飞舞的方块让你难免手忙脚乱，在玩的过程中我总是在感叹自己闪得不够，因为本作的难度还真不算低。不过比起有趣的游戏，超高的耐玩性，以及丰富的收藏要素来，这又算得了什么呢？

作为一款益智游戏，本作的杰出素质出乎我的意料之外。刚上手时可能会摸不着头脑，一旦熟悉了游戏系统之后就会发现其中无穷的乐趣。本作关卡之间的区别绝非速度和敌人初始数量的变化那么简单，随着关卡的改变游戏规则会发生不小的变化，打上陨石的规则也相差甚远。最绝的是，游戏中竟然可以看到密告的身影（汗）。另外补充一句：本作多人对战模式最高！

水口与樱井的组合果然不是盖的。作为PUZ类型的游戏，本作规则简单很容易就能上手，但难度却不是可以轻易挑战成功的。面对满屏的陨石列，只恨自己不能长出千手千眼来。此外，游戏还可以收集素材，合成感星、道具，打出一个个隐藏要素。看得出制作者在音乐方面也很用心，曲风优美多变。不过本作最大的乐趣还在于联机，不仅可以自由制定规则，还要一边想方设法制造最大连锁一边给对手捣蛋。本期点评首推！

真·三国无双 ADVANCE
真·三国無双アドバンス



GBA	KOEI
	战略动作
卡带	2005年3月24日
日版	128MB
1人	全年龄

光荣在掌机上推出的第二个无双系列作品，但品质要比第一作高很多。游戏在地制宜地避开了画面这个硬伤，重视游戏性，使游戏整体效果出众。

很显然，光荣希望用战略要素的强化来弥补掌机版对于动作性的大幅缩水，但事实证明，这种妥算并不成功。由于在战斗前敌人军团的移动要消耗大把时间，此时玩家又不能进行任何操作，所以整个的游戏过程显得非常拖沓。战斗部分是在平面卷轴的画面下进行的，临场感不如斜视45度强烈，而原来武将不同的无双技性也被统齐划一了，基本上只有突刺一种形式。对于渴望刺激游戏的玩家应该很难满意。

不知怎么，在游戏发售之前我就对这个作品一点也不担心，也许是见过PSP版的无双，觉得再差也就不过如此了吧。但本作还是给了我意外的惊喜，低素质的画面是早想到了的，这样的动作游戏如果将有限的机能全都用在画面上绝对会适得其反。游戏精巧的设计令人叹服，可爱的角色与不失犹豫的战斗以及有趣的战略部分，都会让您满意。

由于GBA硬件性能所限，本作只能改为折中的战棋式的移动方式。可是用这种方式打完一张地图太费时间，而且战斗的流畅性也大幅下降。好在战斗部分还是一如既往的爽快，连续技和无双技在小屏幕上仍旧让人大呼过瘾，武器和道具的收集仍旧是本作的一大重点。将无双做在掌机上也许本身就是一个失误，我不是无双迷，所以对本作不是很感冒。

在掌机上《真·三国无双》能做成这样已经相当不错了。虽然画面粗糙相糙，移动时的速度也过慢，但整体质量仍然不俗。除了无双模式外，游戏也设置了自由模式和超高难度的挑战模式。而该系列一向强调的华丽流畅的动作性也在2D画面上得到了最大程度的表现，气绝攻击、蓄积攻击、无双乱舞的组合给人的感觉相当爽快。培养角色、收集道具、剧情事件再加之移动与战斗相结合的战略部分，游戏还是相当非常耐玩的。

千年家族
千年家族



GBA	任天堂
	人生模拟
卡带	2005年3月10日
日版	128MB
1人	全年龄

上天之大神派精灵去监视一个家族的繁衍，游戏中角色非常可爱，情节合理，尤其是对人物心理描写尤其出色，且富含哲理，本期特别推荐作品。

哪怕是最平凡最守规矩的人，也曾憧憬过拯救别人的梦想吧，这就是"千年家族"给人的启示。玩家在游戏中扮演一位神灵，为一个家族提供一千年守护，具体方法是利用带有不算效果的雷，以"神"的意志左右人们在人生道路上的各种选择。看起来好像小品级的游戏，但是由于能够回溯人间最平凡的喜怒哀乐，显得自然而没有一丝一毫的火气，加上游戏进程简单有趣，所以效果奇佳。

很难单纯地认为这仅是一款游戏。游戏一向的演绎日比将要观察一个家族的生活喜怒哀乐的行为与心理活动，并在期中给予鼓励或制止。游戏的后期陷入了无尽的重复，而正是这种重复打动了我。所谓人的一生，不就是以无数重复的单元而组成的吗，在这样旁观了一个家族的几百年后，我感觉，人生，也就不过如此了。或许在游戏层面上我可以给9分，但就整体的艺术表现力而言，这绝对是最近罕有的佳作。

不愧是任天堂出品的游戏，本作可谓相当有特色。最吸引的就是"千年"这一前缀了，游戏中玩家需要扮演一名天神守护一个家族千年之久。当然，不要以为这个守护神是好当的，在漫长的岁月里，家族中的成员会不断更新换代，各种各样的随机事件也会突然发生，看着自己所守护的家族成员建功立业、能人辈出，的确让人相当的有成就感。

千年家族实在是可爱至极，即使连那个胡子拖地的大神也是可爱的可以。本作的游戏构思也相当独特，在漫长的千年之中守护一个家族，游戏中设置了"爱情之箭""希望之箭"等改变家族成员的运以及各种特殊道具。当你的操作使人物的运动得到好的结果时就可以收到成员们的"感谢之信"，看了平日也挺受鼓舞于有所收获，确定感是不言而喻啊。遗憾的是大部分的时间玩家只是在"守护"，个人感觉如果游戏性能够再提高一点就更好了。



PERFECT 编者论点 ●追求完美的 彻底追求游戏细节

无无 编者论点 ●无法无天的 游戏观点特立独行

北斗 编者论点 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论点 ●人设至上派 以画面印象感受游戏



EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2 / **XBOX** / **GAMECUBE**

机种	厂商
	游戏类型
版本	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

3月29日 → 4月13日



小沛 编者公证 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



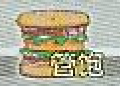
彩火 编者公证 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者公证 ●究极耐心派 绝对官僚毫无脾色



布塔 编者公证 ●究速赛车派 在速度中追求极致



管饱

CT特种部队 火光冲天

SPECIAL FORCES FIRE FOR EFFECT



PS2	HIP GAMES
	动作射击
DVD-ROM	2005年3月25日
欧版	153KB
1-2人	16岁以上

欧美风格的FPS游戏，新作品中加入了更丰富的要素，喜欢这个类型的朋友可以一试。不过为追求真实，游戏开始时的训练花的时间比较长。

没想到同一系列的游戏，一旦变换机种之后的变化会这么大，这款游戏让你完全领略到作为一名特种兵的感觉。值得一提的就是游戏中的"充电"功能还真是不小，什么防弹衣、夜视仪、红外扫描等全靠电力支撑，还真是先进得一塌糊涂。不过本作的瞄准就差一点了，虽说在系统中有"锁定目标"这一项，可是实际效果几乎看不出来，实在有点不太照顾菜鸟玩家。

这款出乎意料的优秀作品，让我一上手便欲罢不能。游戏中各种系统设定非常成熟，在游戏中只要合理运用，都可发挥非常重要的作用。最有感觉的，是人物角色躲避起来的动作，非常有"特种部队"的意思。由于可以选装的装备很多，所以挑战任务时，能够运用的手段也非常丰富，使得游戏在进行中的乐趣和变化令人心仪。同时本作近未来的写实风格也是非常出色的。

系列平台从GBA一下子跳到了家用主机上，但这个大幅度跳跃看来并没有给游戏制作者带来不适——游戏的品质是蛮不错的。虽然题材上仍然是模仿特工类，但作品没有很"潜入"的风，而是追求爽快刺激的战斗，这是很有主见的，并且令人心中痛快。游戏的空间非常"立体"——不局限于地面，室内任务和作战都颇具魅力的。只是游戏难度对于我来说显得高了一些。

CT系列最早在GBA上以2D射击类型出现，并且有着模仿著名的合金弹头。虽然学得还有那么点意思，但很快就被真正的GBA版METAL SLUG盖住了光芒。如今此系列又登陆PS2，而且摇身一变成为了一款3D射击游戏，真叫人大吃一惊。虽然我们依旧可以在游戏中明显感觉到很多其他作品中的东西，比如像"KILL SWICH"中的躲避射击系统，以及时下非常流行的FPS射击模式等。但客观说起来，仿造的很好并说不出它哪里不好，况且玩起来还挺爽快，给个8分不算过分。



解闷

我的家族

ぼくらのかぞく



PS2	SCEI
	体验人生模拟
DVD-ROM	2005年3月24日
日版	57KB
1人	全年龄

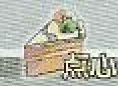
"我的暑假"系列的最新作品，以一个日本家庭中的男性户主为主角，体验工作的繁忙之余养育后代的感觉。但游戏定位似乎比较模糊。

实在不能习惯只在短短一个多小时的时间就体验完人生最丰富的阶段。在这款游戏中我完全体验了养小孩的乐趣，说法似乎有点奇怪，因为你在游戏中的孩子可以用"见风儿长"来形容。给孩子起了名字之后感觉他一下子就长大了，然后就是选择学校和参加活动。这样的设定似乎少了很多养成的乐趣，感觉整个游戏就像一部电子小说，观看的部分远远多于操作。

第一眼看去，还以为是"我的暑假"又出了一个成年期的版，一样的画风，以及相近的人物形象，让其一下子就获得了我的认同感。游戏整体流程，与"我的暑假"相比，更为简单，以事件选择来推进的游戏流程，一般不超两个小时就能通关，这种和平缓的节奏，非常适合大众玩家体验人生的需求。虽然只有三个孩子可供培养，但目睹他们在现实的东京生活，也真是别有一番滋味的。

既是游戏，又是生活，既是扮演一个角色，又是在旁观他人的人生，这个游戏给人的感受很有品味。游戏中我们和后代都是实实在在地成长，这种"培养"要素，确实是很实在和真切。游戏的情节和氛围都是那种静静流淌的感觉。对于这个作品，感受要大于游戏，但话说回来，毕竟这是游戏，节奏的沉缓与我们快节奏的需求脱节了，它更像一部生活文艺片。

原本以为会是一款和我的暑假相类似的作品，真正入手之后才发现，这款游戏其实可以看成是严肃版的"千年家族"。之所以这么说是由于两款作品的主要内容都是"经营"一个家庭，而"我的家族"则更加偏重于对于孩子们的培养。玩家要在短短一个半小时左右的时间内体验近40年的人生，这确实太过勉强。于是，在游戏中我们做的最多的就是在几个简单的选项中进行选择，其余就只剩下看看文字或简单的动画了。



点心

圣斗士星矢 圣域十二宫篇

圣斗士星矢 圣域十二宫编



PS2	BANDAI
	动作格斗
DVD-ROM	2005年4月7日
日版	89KB
1-2人	全年龄

所有二十岁左右的朋友相信没有谁会不知道这个作品吧。游戏以黄金十二宫动画为背景，渲染出了一个完整的神化世界，推荐给所有经历过那个年代的朋友。

这是游戏吗？实在不好玩！格斗感觉无比僵硬，每个人的招数只有多少之分，而使用方法千篇一律，除了需要积气使用的大绝招之外，完全没有观赏性可言。另外奉劝一下诸位千万别在战斗时打断柱子，否则……沙尘暴啊！还有，游戏中的杂兵也明显比黄金圣斗士难对付，主要是距离感很难把握，还有就是人物移动缓慢所致。给7分主要是觉得动画看得很爽！

抛开略微恶劣的手感，不看稍显粗糙的游戏画面，也别去理会近乎无敌的"女神救援"的无限复活大法，单从一部互动动画的角度来看，本作一丝不苟的还原动画原作，这点还是能让上世纪70年代末和80年代生人的朋友得到由衷感动的。说回来，当我们看到身穿射手座黄金圣衣的星矢出现在格斗模式中的时候，真像回到当年手捧漫画的时候。

带着美好的回忆来期待这款游戏，尽管我早已料到美好只会存在于回忆中。游戏的主线流程基本就是原来动画的3D版，我们把故事又看了一遍而已。至于作品的打击感和画面表现等方面……我只好说，很像同人作品，看上去很死板，并且习类古怪。个人觉得对圣衣光泽感的刻画未免过了，几乎很像模型手办。另外那些经典招式的画面展现有失于魄力和华丽。

作为一款游戏，它是失败的。而作为一款商品，它的确是成功的。如果没有十几年前的那段经历，我真不知道自己会给这个游戏打上几分。或许只有亲身经历过"圣斗士"和"七龙珠"那个年代的朋友才会和我一样，从这个甚至可以用"粗糙"一词来形容的游戏里获得无比的感动吧。我们确实没有必要对它的战斗系统或格斗手感做评价，那样的话干脆去玩VF或铁拳算了。能够看到众多熟悉的身影，听到激昂热血的音乐，这已经很足够了！



管饱

DOOM3

DOOM3



XB	ID Software
	第一人称射击
DVD-ROM	2005年4月3日
美版	214格记忆
1人	17岁以上

欧美第一人称射击类的开山经典，在蛰伏多年后推出新作。如果您的家里电脑还跑不动这个游戏的话，不妨尝试一下这个XB版本，一定不会让您失望。

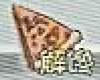
小沛没钱把自己的电脑升级到可以运行这款怪物软件，所以能在XBOX上体验完全没有拖慢的感觉已经很激动了！本作的紧张感很强，战斗时的感觉绝对是顶尖水平。本作所强调的恐怖感基本依赖于音效，如果关掉声音，就算稍有心脏病也可以玩。游戏中还附带了系列的前两代作品，相比之下，从2代到3代的进化用"质的飞跃"来形容都不够贴切，XB玩家决不能错过！

在我看来，恐怖冒险FPS，是对本作游戏类型更为准确的定义。虽然具有光辉灿烂的历史，但DOOM系列一向都是让人看为主，玩为从。因此XBOX版是否能还原PC版的精髓，成为了检验其高低的重中之重。实践结果表明，XBOX版还算将就得过去，但在贴图细腻度以及光影效果度上与PC版中高级表现尚有差距。虽然在关卡设置也有修改，但本作在恐怖和手感两方面还算做到位了。

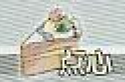
游戏画面令人很惊艳——当然我不是指那种暴力血腥的表现，而是在画面处理以及level design等方面。使我这个本来对FPS有身体不适反应的人，都能够在屏幕前坐上好一阵。游戏的光影效果做得相当精致：不同的火力会给环境留下不同的痕迹也显示出了物理引擎和设定的细腻；对敌之的不同武器和不同环境都有很强的针对性，只是感觉敌人AI有可以进一步提升的空间。

如果不是有PC版在先，我想或许我会给这款XB版的DOOM3打更高的分数。虽然也许把家用机和PC版到一起比较并不太合适，可是XB版DOOM3的"缩水"现象实在是太过明显了。除画面外，游戏在内容、系统以及难度上都不同程度地打了折扣，这多少让包括我在内对它期待已久的玩家感到失望。好在DOOM3和前面两部在HALO的特殊联机可以保留下来，另外光盘中所收录的众多物品，尤其是原汁原味的经典EXTRA GAME，多少可以弥补一下之前的种种遗憾。









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

3月29日 ▶▶▶ 4月13日

机动战士高达 一年战争

机动战士ガンダム一年战争

PS2	BANDAI
	动作射击
DVD-ROM	2005年4月7日
日版	300KB
1人	全年龄

著名动漫作品的又一款游戏，本作实质上是由NAMCO开发的，游戏的操作方式在高达类游戏中可谓是首创，不过没有吉恩军的情节是本作一大遗憾。

7 我是蛮喜欢吃涮羊肉的，但如果没有配菜的话，我肯定会吃吐。而本作给我的感觉就如同是一锅香喷喷但又干巴巴的羊肉。本作的游戏画面可说相当华丽，全面再现了原著中的经典场景，MA的设定也很新颖，但各种隐藏要素实在是太過之了，而且居然不能使用吉恩军！这就造成了游戏的耐玩性前所未有的低下，玩过一遍之后就很难提起再玩的兴趣。

7 100万的高达，当时BANDAI是这样宣传的吧？现在看来，虽然游戏的素质不低，但距离100万的水准还差着不少。本作最大的缺陷就在于游戏模式的单一以及隐藏要素的匮乏，将游戏打穿一遍之后就没有什么继续进行的积极性了，不能从吉恩侧进行游戏也令人觉得很遗憾。不过游戏的操作方式比较新颖，画面表现力也很强。

8 如果你喜欢高达，那就一定对"一年战争"这段战火辉煌的历史非常着迷。因此从理论上讲，只要是关乎这个历史的游戏，都能获得我们的认同。不过本作在隐藏要素上的设定完全是退步的，尤其是不能使用吉恩军的设定，简直令人难以想象。好在游戏employ用了NAMCO"皇牌空战"的操作系统，使得本作操作方式较之以往有了巨大革新。这对传统高达玩家来说或许是个突如的变化，却让我深感出色。

7 机动战士高达FANS们的又一盛宴。此次的机动战士高达，由BANDAI与NAMCO共同开发，借助NAMCO多年制作游戏的经验，将游戏表现得非常华丽。游戏场景非常多，战斗方式也非常丰富，但是在销量上面却不尽人意，这也许是因为此类游戏的消费群相对比较固定，而高达作品的高产，也让游戏在故事剧本方面无甚发展空间，希望下款机动战士高达的作品能有较大改善

战神

GOD OF WAR



PS2	SCEA
	动作冒险
DVD-ROM	2005年3月22日
美版	453KB
1人	17岁以上

SCE最新推出的美版游戏，故事设定得很深邃，情节发展同样一波三折，加上精彩的动作性以血腥的战斗场面，喜欢动作游戏的玩家一定不要错过。

9 标题很俗气，主角人设也是个欧美风味十足的猛男，完全不符合我的美学，初上手难度偏高，几乎让我产生放弃的念头。但坚持玩下去之后却欲罢不能——好久没玩到这么爽的动作游戏了！希腊神话的故事背景引人入胜，战斗爽快度满分，画面效果在PS2上也属一流。更不得不提的是配乐水平极高，既符合了游戏整体气氛，又让人热血沸腾，绝赞！

9 本游戏的品质之高超乎想象，说它是美式ACT的最高杰作也毫不为过。与《恶魔猎人》、《鬼武者》等"技术流"的日式ACT相比，本游戏的亮点其实不在于打斗本身，而在于游戏气氛、世界观、剧情、画面、音乐、场景、谜题和动作系统的整体结合。游戏中对于暴力的露骨表现并不会让人觉得厌烦，而是令人血脉贲张。结尾剧情略显仓促，遗憾。

9 以古希腊神话为背景，战神用写实的手法，演绎出了一段悲壮的复仇故事。游戏对环境氛围的营造非常成功，配乐也磅礴至极，令人真的仿若置身游戏的世界。BOSS战的表现令人印象深刻，每个BOSS都有各自不同的特点。此外，游戏还有很多解谜要素，需要玩家在不断的尝试中摸索前进。作为一款动作游戏，它具备了所有成功的要素，大家千万不要错过啊。

10 实在是找不出该扣分的理由。海外对战神高度的评价早有耳闻，久仰盛名之下再上手一试，仍被其高超的素质所倾倒。游戏场景非常之大，画面细节地方刻画也非常到位，与波斯王子系列有几分相似。人物模型厚重感十足，打击敌人也很有力道，而游戏的系统方面也非常耐玩，武器和魔法都具有升级系统，各种谜题的设计也非常巧妙，总是会有意想不到的东西需要玩家去思考。

梦幻骑士4 回归

GROWLANSER Ⅳ Return



PS2	ATLUS
	冒险解谜
DVD-ROM	2005年3月10日
日版	80KB
1人	12岁以上

梦幻骑士系列更多地是被人当作是梦幻模拟战系列的后续作品，本作也不例外。不过背负着沉重的前作阴影，重压之下作品难免会有一些瑕疵。

6 对于本系列，我一直有着比较深的感情，这可能是源于漆原智志的人设吧，毕竟"兰古瑞萨"系列对我的影响太大了。由于对本作的期望值很高，因此在刚开始的时候多少感到有些失望，游戏中的CG比较少，开场的情节也有些沉闷，但随着情节的展开，故事的展开还算比较吸引人，多种结局的设定也较为耐玩，喜欢漆原智志的玩家应该会喜欢。

6 对于没有玩过前作的玩家来说，本作可谓是一款毫无意义的游戏，剧情完全依赖于之前的系列作品，出现的人物也全是一些老面孔，不了解之前剧情的话肯定会玩得一头雾水。作为一款纯文字AVG游戏，本作的亮点并不突出，除了漆原智志的人设以外基本没有什么可圈可点之处，让人找不到兴奋点，玩的时间长了会感觉比较累。

7 光鲜靓丽的色彩，唯美可人的画风，漆原智志特有的魅力，为这款梦幻骑士增色不少。当年梦幻模拟战系列的成功，很大程度上要归功于漆原智志的人设，而同为战略类游戏的本作，很容易就让人把它与梦模系列相比较。其实本作从系统上来看，还是具有一定特色的，各种特技魔法的成长等等，包括一些细节地方的处理，都非常到位，整体感觉还算比较成熟了。

7 漆原智志的人物设计无疑是本作最大的卖点，娇小可人的角色，清新淳朴的风格，很容易让人亲近。虽然游戏整体风格很像大名鼎鼎的LANGRISSER梦幻模拟战系列，但其独特的战斗系统却还是很有个性的。技术、魔法、特技、学习能力等，诸多要素处理得非常到位，从战略游戏的角度来看，已经比较完善了。如果你是战略游戏的爱好者，推荐一试。

时空分裂者 完美未来

TimeSplitters: Future Perfect



XB	FREE RADICAL
	动作射击
DVD-ROM	2005年3月21日
美版	208格记忆
1-4人	17岁以上

同样是欧美风格的一款FPS游戏，本系列的一大特点就是故事性比较强，情节出众，同时也兼顾此类型游戏爽快的动作性，算是一款不错的作品。

7 这应该是系列中的第三作了吧，仍然维持了中上水准。作为一个家用机平台上的FPS游戏，本系列一直是以剧情为主线的，单人故事模式玩起来相当有趣味性，在战斗之余欣赏一下曲折的剧情也是很有意思的事情。游戏画面表现尚可，音乐则比较平淡，无法给人留下深刻印象。对于人设我表示强烈抗议：就不能稍微美型一点吗……

8 本作画面帧数高而且稳定，除了极少数有全屏幕水花、烟雾特效的情况之外，感觉不到任何拖慢或跳帧，画质在PS2上也属上乘。正如游戏标题一样，玩家需要经历各个不同的时空，从1924年直至2243年，各时期不同的武器使你时刻保持新鲜感。本作支持4人分屏或者网络对战，并相应提供了十余种对战模式，以及很多有趣的挑战模式，值得一玩。

8 作为PS2上的FPS2游戏，本作的流畅度确实极其出色，无论玩家身处多么复杂的战斗场面，游戏都能近乎完美的保持流畅，丝毫不会影响瞄准射击。当然，在PS2上做到流畅的代价，就是牺牲了部分画面上的细腻和关卡设置的细节，就连动画都相当粗糙的本作，在世界观设定上下了更大的力气，交错于各个时空，使用不同时代武器的感觉，仿佛在玩不同的游戏。

8 时下FPS游戏似乎是一种流行趋势，要想从众多FPS游戏中脱颖而出，制作方显然是费了不少心思。加入时空变换的设定，在不同的时间段，可以获得的武器道具等都不同，更能获得在过去和未来不同的自己的帮助，整个背景故事显得非常饱满。此外，游戏还提供了非常丰富的模式，并且支持网络模式，多人游戏才更能体会到游戏的乐趣。



龙马 编者之路 ●热血冲动派 对游戏过于投入



荷菜 编者之路 ●重度撩撩派 对游戏的游戏极了解



KAKA 编者之路 ●夜世享受派 画面派兜一概无视



罗纳德熊 编者之路 ●天生大爱派 所有游戏都是神作





"梦幻骑士"系列一直有着很高的人气,其出色的故事情节、精致华美的画面以及漆原智志的人设都受到了玩家们的极高评价。本作是类似于4代外传性质的游戏,玩过4代的玩家可以看到故事的另一个侧面。

PS2	本刊译名:梦幻骑士4 RETURN			
	ATLUS	2005.3.10	6090日元	80KB
冒险解谜	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上



古洛利亚是"return"篇中的核心人物,由于接受了人体改造而获得了进入时空之狭间的能力,但同时也丧失了在普通世界生存的权利,是充满了悲哀的少女。

本次铁板烧以承接4代主线剧情的RETURN为主,内容为最初的"精灵"篇,在推动剧情发展所必需的选项后边会标注出"*"标志。进入之前,会先询问是否检索梦幻4的通关记录,没有的话选择"いいえ"就直接开始,按△键可以随时呼出菜单进行记录。

在前作的结尾,主人公(这里采用默认的名字クレヴァニール克雷巴尼尔,简称克雷)按下了魔法消除装置的按钮,世间一切的魔力全部消失了,由于身体中含有天使的因子,克雷也被卷入了魔法的逆流,并逐渐失去了意识。不知在黑暗中昏迷了多久,克雷醒了过来,出现选项:

状況を……接受目前的状况。

自分が……确认自己还生存着。

魔法は……思考魔法力到底怎样了。



这时,在黑暗的空间中浮现出了一位少女的身影,她好像对目前的状况有所了解,并说自己与克雷所在的时间不同,克雷不禁对她发问:

俺が……我身处于过去?

君は……你是从未来而来的?

原来少女来自2年以后的未来,而克雷现在正徘徊在时间的狭间之中,马上就会消失,而如果克雷不想消失的话,少女可以帮助他脱困,选择:

消灭を望む……我希望消失(结局:消灭,选这项的人请到墙角默念"我人品有问题"10遍)

消灭を望まない……我不想消失 *

回答不想消失之后,少女让克雷集中精神感受自己的存在,伴随着耀眼的光芒,克雷来到了一片未知的荒芜土地,令他感到震惊的是,他居然在天空中看到了生有翅膀的人影飞过,难道这里也有曾经与之殊死战斗过的死敌—天使吗?选项:

急い……快速追赶上去 *

天使に……假装没有看见天使,背冲他。

虽然狂奔着追了过去,但毕竟两条腿的不如带翅膀的,不到十分钟,克雷就失去了有翼人的行踪,好在附近有个村子,克雷决定到村子内打探情报。在村子里逛了逛,与村民谈了一番话后,克雷来到了宿屋,躺在床上,他开始整理一下最近的事情,选项:

时空の……时空的狭间的女性的事情。

この世界……这个世界到底是哪里。

これから……这之后自己要怎样。

睡醒之后,为了获得更多的情报,克雷决定到附近的港口迪鲁菲尼亚去,但刚出门,就被一名少女叫住了,选项:

君は……你是? *

无视する……无视。

得知少女名叫莫尼卡モニカ(3代主人公之一),是来确认令世界歪曲的原因的,虽然克雷并不知情,但如果放任不管的话就会像紫苑シオン(3代中的敌人)那样危害到世界。虽然现在打倒了紫苑,暗之波动恢复原状,世界也正在慢慢地复原,但克雷的出现又打破了现有的平静。莫尼卡曾经打算,如果克雷想要毁坏这个世界的话就要消灭他,但善良的她希望可以送克雷回到原来的世界,于是让克雷与她一起去寻找方法。在路上,克雷了解到,这个世界上有着被称为"精灵使"的人负责维护世界的平衡,而莫尼卡是其中负责帮助人们的灵魂顺利轮回的"暗之精灵使",克雷想问莫尼卡肩头的羽毛的事情,但又觉得不好开口,选项:

思い切り……想到了就问。

やばり……还是不要触动别人的伤口吧。

此外,克雷所认为是天使的人影不过是这个世界的有翼族罢了,莫尼卡正是有翼族与人类的混血儿。在引导了一个灵魂后,两人来到了港口。通过传送门,来到了精灵使的根据地,与暗之精灵王会面,得知



世代相传的暗之精灵王的知识中有一种被称为"时空超越召唤术"的法术,可以送克雷回去,但还需要风之精灵使与能量石的力量,于是克雷与莫尼卡一同去寻找风之精灵使休伊ヒューイ,并到罗兰德王国去调查精制能量石的方法。途中,要通过一个隧道,在这里遇到了妖怪的袭击,千万不要选择逃走,不然会在迷宫中被困死,还是取出武器战斗吧。虽然魔兽的力量不强,但数量众多,战斗之后,看不到莫尼卡的身影,选项:

すぐ……马上寻找她 *

少し……稍微等待一下。

これを……这是个单独行动的机会。

在洞穴深处,克雷惊讶地发现,莫尼卡正在与时空的狭间中的女性战斗,而莫尼卡的攻击完全无法奏效,据她所说,对方就好像使用了"时空的宝珠"一般。在那名女性要对莫尼卡下杀手时,克雷赶来阻拦,而那名女性却突然消失了。通过隧道,两人来到了罗兰德王国的矿山町,见到了罗兰德国王,得知想要制作能量石需要很多名魔法师,而且还需要作为核心的时矿石,可以到北边的矿山寻找。离开矿山町后,莫尼卡从风之精灵那里得知,休伊正在修瓦鲁茨豁赛等待着她,但到了那里之后,莫尼卡却发现事情不妙,并在城门外发现了受伤的休伊。原来他也遇到了神秘的女性,并被其攻击,与莫尼卡一样,休伊的攻击完全无法伤害到对方,而神秘女性更说"你看到的是过去的我"。与休伊会合后,回到了精灵使的根据地,在众多暗之精灵使的魔力下,时矿石变为了能量石。这时,有一名穿着巨大盔甲的月之精灵使来寻找叫做古洛丽亚グローリア的女性,她是莫尼卡与休伊的旧识芭芭拉バーバラ,但现在自称为西莫尼シモーヌ,受月之精灵王之命来到这里,消除会毁灭世界的时空歪曲者,而古洛丽亚的来历,还要与数年前引起世界大灾难的暗之精灵王紫苑说起,古洛丽亚曾经与他有过接触,据紫苑的部下说,古洛丽亚是"没有实体的女性""不存在于这个世界",她不能存在于普通的世界,只能存在于有时空歪曲的世界中,她接近紫苑就是因为紫苑可以扭曲时空,而克雷则是她寻找的紫苑的替代品,这时,古洛丽亚突然出现了,西莫尼发动的强力法术依然无法伤她分毫,休伊吟唱起时空魔法,想把克雷送回去,但古洛丽亚自然不会袖手旁观,选项:

パワー……到能量石那里去

グロ……与古洛丽亚作战 *

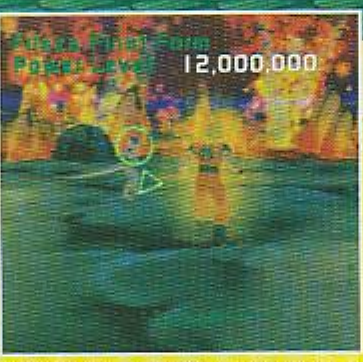
与克雷判断的一样,虽然这个世界的人无法触摸到古洛丽亚,但身为歪曲原因的克雷却可以做到,他轻易地抓住了古洛丽亚,古洛丽亚哭着说克雷根本不知道什么是真正的孤独,克雷了解了她的痛苦后,紧紧地抱着古洛丽亚,与她一起进行了时空转移,精灵篇结束,可以开启新的"时空"篇。

□文责/龙马



DRAGON BALL Z SAGAS

PS2	本刊译名：龙珠Z传说			
动作冒险	ATARI	2005.3.22	49.99美元	66KB
	DVD-ROM	美版	1~2人	13岁以上



虽然有很多缺憾，这款游戏在闲着没事的时候还是可以拿来玩玩的，其最大的亮点就是偶尔会找到一些龙珠原著中那种打斗的感觉。

龙珠连发，再临原作的世界

想了半天，合适用来形容这款游戏的词恐怕应该是“朴素”。虽然在一些细节之处，游戏还是能多少展现出一点原作那种热血战斗的神髓，但更多的时候则是一种朴素到几乎原始的地步——从动作设计到关卡设定，再到流程难度安排都是如此。制作得过于简单和随意，甚至可以说是潦草。不知是因为没钱没时间做细致了，还是从一开始就打算躺在原作上混口饭吃。

基本能力

○就是龙珠的招牌“气功波”攻击了，简单按一下○的话放出的是小气功，更强的攻击方式容后解说。毫无疑问，发气功是要消费气槽的。另外就是，游戏场景中可被破坏的石块都是需要用气功才能打到的，普通拳脚没有效果（有时我们把敌人击飞出去倒是可能会把一些目标物体撞碎），有些大的石块以及建筑还需要用到蓄力气功才可以破坏。

×为跳跃，跳起后再按一次×就变为空中飞行状态，也就是所谓“舞空术”了。飞行是不消费气槽的，对于龙珠里的人，空气和地面当然是一样的东西。

□是拳攻击，△则是腿攻击，初始状态下我们只能分别进行拳和脚的普通五连击。

这里要注意的问题就是，对应每一下按键人物做出相应的动作后，都会有一个颇长的僵直，在这段时间里输入下一个指令都有效。这样的设定也许是考虑照顾一些玩家的反应能力，但结果就是人物动作十分僵硬，收招硬直巨大，经常会看到旁边有敌人攻击了想躲开，结果自己还在那里摆pose。



L1是锁定，不按着这个键打的话，攻击很容易就会偏掉；但有一个问题在于，没有切换锁定键……敌人有数个的时候经常锁不住自己想打的人。

R1为防御，按住R1的情况下再按住×就是主动集气，记得有空儿就蓄气。

可利用Z币来购买的能力分为三大类，分别可对气功、特殊能力以及连续技进行强化。不同能力之间的实用度相差很大，有的可能“一辈子”也没啥用，在这里只把最常用的能力和招式讲解一下。

蓄力气功 Special Move

按住○蓄力就可以发出。需要注意的是，蓄力时间的长短对气功的攻击力、射程等等其实都是没影响的，不必貌似很有气势地在那儿叫半天再放出去。

蓄力的过程中周围环境都会减速，这一点要好好利用。



集气加速 Turbo Ki Charge

这是个很强力的被动技能，习得后主动集气的速度明显增加，基本上几秒钟就可以蓄满，所以一定要尽早学会。

瞬间移动 Teleport

购买后就可以在锁定敌人的情况下按R2发动，其效果就跟你在动漫画里看见的一样喽——突然出现在敌人身边。对于抢先中断对方的攻击或抓他们的破绽有至关重要的意义。不过不知是什么问题，有的时候明明锁定了却瞬移不出去，人物只在原地乱闪，实在是令人莫名郁闷。瞬移是要消费气槽的。

防御不能 Unblockable Finishers

对于一套连续技而言，比如说□□□□△△△△，我们可以把最后一个按键输入改为○，也就是变为□□□□△△△○，这样招式的最后一Hit将变为防御不能。此时动作还是一样的，但身上会带有明显的红光。注意后期BOSS也会使用防御不能技，但由于最后一招时动作节奏会明显变慢，所以及时抢先出招中断就可以了。

连续技 Combo Attack

这是一大类可购买的能力，与另外两类不同的是，连续技是不能跳跃性地选择购买的，每一招都要求已经习得了前一招。最后一招攻击：□□□后按住△，或者是△△△△按住□，是一套快速乱舞技，虽然号称是最后的连续技，但攻击力却小得可怜。另外虽然这套攻击打的时候全身一直被包围在红色电光里，但这个是能防住的。

连续技破坏 Combo Breaker

在被敌人的连续技打击过程中（防住或者没防住都可以），抓住攻击判定的时机按下○键，就可以把对方强制弹开，中断连续。这个按键时机的要求并不严格，基本上，我们只要连点就可以了……注意，尤其是到了后期，BOSS也会比较积极地对我们用这个能力。发动CB同样需要消费气槽。

受身 Quick Recovery

一旦被吹飞了出去，按下×键就可以快速恢复体态，其动作也跟动漫画中的很相似。这个对按键时机的要求同样并不严格。



道具收集



主要可收集道具分为体力胶囊（红色）、气槽胶囊（黄色），以及Z币。

胶囊类道具每集齐十个就会提升一次对应的体力或气槽的上限，而每拣到一个胶囊时也会回复一定量的体力或气，所以尤其是对于体力胶囊而言，有时不必急着吃，把附近的敌人清光了再拣，可以更有效率地利用。

Z币就是本作中的“钱”，可以用来购买各种技能。所有能力的详细情况可以随时通过START进菜单查看，但购买则一定要在图示这种地点进行。

对于有收集要素的关卡，都会明确告诉你此关分别有多少胶囊和Z币可以收集。而这些道具基本上40%躺在路边，30%飘在脑袋顶上，再有30%就是藏在路边的石头里……要收集齐不需任何隐藏条件，一般只要走一遍，把路上的石头房子什么的都炸一炸，然后再挑个高的地方起跳，在空中飞一圈“巡视一下”就可以了。到了游戏中期还可以升级龙珠雷达（Lucky），它会把所有道具都显示在上边……这个所谓的“收集”，还真是简单到简陋的地步。

此外的可捡拾道具还有仙豆，这也就是多一条命的概念，当前体力耗光的时候就会自动补满一次。身上最多同时带三颗仙豆，其数量显示在屏幕左下角人物形象的下方。基本[illegible]

文责/唯夜



PHANTASY STAR generation:2

本作是世嘉廉价版游戏中的一款，虽然号称战斗画面经过了开发梦幻之星网络版工作人员的重新绘制，但整体画面水平对于一款PS2游戏而言仍然非常一般。不过随作品附带的MD原作让人找回了不少当年的感动。

PS2	本刊译名：梦幻之星 世纪2			
角色扮演	SEGA	2005.3.24	2625日元	191KB
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄



这次的PS2复刻版中附赠了1989年发售的MD原版梦幻之星2。客观来讲，梦幻之星系列虽然是世嘉旗下相当有名的RPG游戏，但真正成名则是要远在幕后了。

游戏基本操作说明

游戏操作非常简捷，在地图上按△键是调出主菜单，○键是确认，X键是取消，按L1键可以与队伍中的角色对话，从对话中经常可以得到许多有用的信息。用左摇杆或是方向键都可控制人物移动。按△键调出的主菜单如下：

ステータス	查看角色状态。注意这里显示的角色攻防等能力是指在没有装备任何武器或防具情况下的数值。另外，和别的游戏不同，有关梦幻之星系列中的经验值：左边先是现在的经验值，右边的是升级所需达到的经验值，两者之间的数量差才是升级所需的经验值点数
装备	在此可更换装备，右边显示的数值是角色本身攻防加上装备后的总数值，而且每个角色都有两只手可供装备，可装备双手才能使用的武器，或是两只手一手一把武器，或是一手武器一手盾牌
テクニック	角色特技，相当于魔法，消耗TP值
アイテム	道具，将光标放在道具上再按△键可查看简要说明
排队	更改角色站位顺序
システム	游戏系统设置

基本相关系统介绍

与其他RPG类游戏不同，梦幻之星的世界里是没有宿屋这一概念的，角色进行休息和回复需要去医院进行（门上有个绿色十字的房间）。回复所需费用与角色损耗的HP与TP值一致，即角色损耗的HP与TP值总和就是医疗所需费用，所以玩梦幻之星省钱的常用一招就是先用テクニック回复角色HP再去治疗——此招在初期非常有效。

如果有人在战斗中不幸死亡，可以去城中的炼金术师那里去复活，复活所需费用与角色等级相关。前期存储游戏记录也得去城中专门的存储点才行，到后期入手相关道具后才可以在野外随时存储。每座城镇中都有一个传送点，在此可以任意传送回之前到过的地方，每次花费60メセタ。另外，每推动一定的剧情之后记得回首都パセオ自己的家里去看看，一般就会发现有伙伴前来找你，在家中可以进行战斗队伍编成，由于每名角色都各有所长，所以建议成员要尽量平衡发展。

战斗系统详细讲解

进入战斗后屏幕中央下方会出现三个选项，从上到下依次是玩家手动下达命令、自动战斗和逃跑。游戏的AI比较低，选择自动战斗的话，电脑就会让所有角色用RANK2强度的普通攻击按照从左到右的顺序挨个集中消灭敌人，所以选择自动战斗的前提最好是对己方的实力有充分的信心。而逃跑的成功率不仅与敌我双方等级有关，同时也和敌人的出现数量相关。



如果选择手动战斗的话，每名角色上方的指令从左至右依次为普通攻击、テクニック、使用道具、防御、更换装备与得意技。使用普通攻击的话，在选定攻击对象后，屏幕右上方会出现一个"attackrank"的计量槽，按○键确认攻击力度，attackrank有3个等级，级别越高对敌人造成的伤害值也就会越大。而要想使用角色独有的得意技的话，则需要积累下方的粉红色小槽。普通攻击就可以进行积攒，但速度非常非常之慢，最快的方法是连续逃跑失败数次，得意技就能够马上发动。不过需要注意一点：得意技的蓄力槽只在本次战斗中有效，一次战斗完结后蓄力槽就会自动归零。

每次战斗之后会进行战斗等级评价，根据玩家的表现评价等级从低到高依次分为F、E、D、C、B、A。影响评价的要素包括战斗完结所经过的回合数、是否使用了手动命令、普通攻击的attackrank等级、有无使用テクニック、有无角色死亡以及是否逃跑失败等。出现A级评价的必要条件包括：一回合结束战斗+使用手动命令+使用rank3的普通攻击+没有使用テクニック+无角色死亡+没有逃跑（废话……）。评价等级越高，所能获得的奖励经验值也就越多。

游戏前期简易攻略

主角ユーシス在总督府接到了オコーナー总督下达的新任务：回收生化系统バイオシステム的记录。回自己家中，少女ネー加入队伍，先熟悉一下城中的基础设施，然后在城外练上几级，从城北的通道出去后先往右走，绕过一个山头后往左下可来到アリマーヤの街，在此可为主角买到新的强力武器。再回首都パセオ自己家中，強力伸回猎人ルドガー加入，带他升级先吧（注：其不可使用テクニック）。



从アリマーヤの街往右上走，来到シュレーン工厂遗迹，许多宝箱由于没有钥匙而打不开，先别管，在最底层发现躺在地上的ラスカル，从其身上找到威胁信和钥匙コンテナのカギ。现在可以将宝箱都搜刮干净了，注意一定不能漏掉两个炸药ダイナマイト。从シュレーン工厂遗迹往下进入ニドの塔，用炸药将门炸开，最上层可以救出ラスカル被绑架的女儿ティム。来到首都パセオ上方的北の桥，发生剧情，ティム与杀害父亲的凶手同归于尽。



出北の桥往西走到达オプタノの街，再回首都パセオ自己家中，医师アンヌ加入（最强回复系伙伴）。在オプタノの街中左下角可去音乐家アパンチーノ处按"否、是、是"的选项学习技能ムシカ（直接选"是"的话是欣赏游戏BGM）。先在附近升级赚钱换装备，一切准备妥当之后向西南的バイオシステム基地进发。用炸药将门炸掉，在最上层先去左边得到炸药再将中间的门炸掉，跳下去来到地下室，从计算机中得到记录システムレコーダ后回总督府交差。与分析员对话后再找总督又接到了新一轮的调查任务……回自己家，学者ヒューイ加入，准备踏上新的征程吧！





FIRE FOR EFFECT



PS2	本刊译名：CT特种部队 火光冲天			
动作射击	HIP GAMES	2005.3.25	49.99美元	153KB
	DVD-ROM	欧版	1~2人	16岁以上推荐

下面的新兵训练课程看完了吗？还没有？！快点熟悉一下，将军的任务已经安排下来了，兄弟们拿上武器和装备，该咱们上了！

新兵入伍预备课

"小伙子们！从拿起手柄的第一刻起，你们就是特种部队的一名成员了！我们的游戏……啊不，是任务！我们的任务非常明确，没有任何额外的选择，就是服从命令一直到底！（也就是说一开始除了任务模式外没有别的可选！）你们在一开始所能够做的，要么继续下去，要么关机！……啊不是，是当逃兵。我们提供给你们的武器有两种，枪械和副武器。而许多重要武器需要你们在战场上从敌人手上抢过来。你们身上的装备是需要耗费电力的，例如装甲和夜视仪等。记住，在战场上一旦发现有发蓝光的充电箱，你们就应该靠近然后**按三角键给你们的装备充电**！好，我的训话完了。下面开始实战前的演练！我是你们的指挥官——小沛！"



特种部队训练营

《CT特种部队》从GBA转战到PS2上之后简直有脱胎换骨般的变化，作为一款模拟特种兵的第一人称射击游戏，其对玩家的要求自然也是非常专业的。这款游戏一开始的两个任务就是进行特种兵的训练课程，在这两个任务中一共有15个项目供玩家训练。下面我就把这15项分一下类别，为大家进行讲解。

第一课 作战方法

这是作为一名士兵最基本的课程。本作中**左摇杆控制移动，右摇杆控制瞄准**。在主菜单画面中，玩家可以进入"option"中的"controls"对瞄准的方向控制做一下调整。另外还可以选择"auto lock"使你在瞄准射击时准星会稍稍向目标偏移。不过你可千万别指望它会自动寻找目标，所谓的自动锁定效果几乎是看不出来的。在附近有矮墙等掩体时，**按L1键可以隐蔽**自己，而平时**按L1加左摇杆则是缓步前进**，这样可以在光线不好的地方悄悄潜入尽量不引起别人注意。**按R1键是射击**，**R2键是投掷手雷**一类的副武器。在使用枪械时，**点击右摇杆可以进入瞄准画面，再点击退出**。在隐蔽的时候也可以采取攻击行动，而且速度快、安全性高！方法就是按住L1然后调准星射击，有时候这种进攻方式非常酷，甚至是不看敌人举枪便射。还有在空中射击，方法与在地面相同，我就不多废话了。至于扔手雷，则是先用准星瞄准，然后依据**按R2的时间来决定投掷力度**。另外说一句，**十字键的上下是用来更换枪械的，左右是更换副武器，而圆圈键是上子弹**。



第二课 使用工具

在某些场景中，我们会看到可以有助于完成任务的工具，如底座固定的重型机枪和一些交通工具等。这类工具在游戏中是非常显眼的，只要我们靠近它，画面上就会显示**按三角键可以使用或乘坐**。重机枪是没有子弹限制的，玩家可以一通乱扫！但是弊病也很明显，那就是没法隐蔽，而且不能打开精细的瞄准画面，这使得如果不能很快消灭敌人的话，你就只能乖乖坐在上面当靶子了。交通工具的乘坐方法也和重机枪一样是按三角键，同时**左摇杆控制驾驶**，例如左转弯就是把摇杆朝左上角推，倒退就是后拉摇杆。



第三课 熟悉枪械

枪械还用熟悉？当然，你要是不熟悉武器的使用方法，那还不是给人家练枪法去了。其实要说本作中的武器还真多，不过一般武器无非就是R1射击、R3瞄准、圆圈上子弹。可是惟独狙击步枪还要来个瞄准距离缩放，**按三角键可以拉近镜头，按叉子键则是镜头放远**。本作中最诡异的要数一种名为"MMB-grenades"的副武器。它形似地雷，不过却需要投掷。其作用就是短时间内放出巨大磁场可以把一些金属障碍物吸走。（非常奇怪的是它能把大箱子吸过来，而自己不会被吸走，同时对敌人的武器也毫无作用。）另外，还有一种烟雾弹的用法也很奇怪，它的作用是挡住一些自动机枪的视线，然后就可以从机枪前面大摇大摆地过去了。



第四课 躲避隐藏

这款游戏设计的躲避隐藏方法挺多，大致有五种。第一种就是最简单实用的翻身闪避，方法就是**按叉子键的同时推方向摇杆**。这招用于躲避敌人的子弹非常有效，同时还有快速移动的特点。第二种是红外线透视。**在特定场景中，按SELECT键就可以打开这一功能**，效果是可以看穿墙壁，以免误打误撞中了敌人的陷阱。第三种是夜视。**在光线不足的场景中按SELECT键便会开启夜视仪**，有时候黑暗的地方往往会有地雷，好在它们在地面上都有标记，所以利用夜视仪明确它们的位置之后躲开就可以了。第四种是热能检测，在黑暗的地方如果只启用夜视仪的话远处的敌人会看不清楚，比如在建筑物中，地面上不可能埋地雷时，为了看清敌人则可以用热能检测装置，发出热量的物体会显现出炫目的色彩，十分容易辨认。而**它的使用方法就是按SELECT键**。最后一种也是最不可思议的，隐身！在光线很好的房间，既要考虑通过又不想惊扰敌人的话就**按方块键隐身**吧！不过走路的时候要尽量轻一点，也就是要按住L1键。而且不要让敌人发现你的影子。最后说一句，除了第一种翻身闪避外，其他四种都会消耗电力，因此在使用之前要确认电力充足，否则……半路失效后果不堪设想！



□文责/小沛







这款游戏的丰富程度还是非常高的，值得大家一试。尤其向大家推荐的是下屏幕中观众的表现，那些幽默的话语经常让人忘记主线的发展。

NDS	本刊译名：怪蛋英雄			
	SQUARE-ENIX	2005.3.24	5040日元	128Mb
角色扮演	卡带	日版	1-9人	全年龄

故事梗概

在遥远的世界某处，有一个アルマムーン王国。这里的国家由王子治理……本该是这样的。实际上这个王子连游手好闲都算不上，整天吃了睡睡了吃，过着家畜一样的生活。老臣塞巴斯切看在眼里急在心头，几番劝谏均无成效。无奈，他只好把王子扔到某个小岛上，希望以艰苦的环境来激发王子的潜能，使其成长为有用之材。没想到的是王子天生拥有的召唤怪蛋战士的能力使其大出风头，还得到了这个小岛的国王的召见。原来这个岛上一直有个“完熟军团”横行霸道，为恶一方，国王希望王子能用他的力量来打败他们。于是乎一场好戏就要上演了……



游戏开始时塞巴斯切会告知进行文字表现方式的选择，建议大家选“かんじ”模式，因为本来游戏中的字体就很怪，要全是假名的话肯定得看个不亦乐乎。之后就是剧情开始，游戏中非常巧妙的设计就是下方的触摸屏中表现的是一个剧院，当游戏进行的时候会不断有观众进入看戏，或是离开。其间各观众都会不停地对情节发表意见或是发牢骚以及说些没意义的话。当剧情中打败一些BOSS之后，他们也会进入戏院看戏，还会在底下嘲笑主角。观众的表现非常出彩，不仅形态各异，台词也非常精彩，有时甚至会被底下观众的表现所吸引而忘记了上面屏幕的正式游戏进程。像这样一款相对传统的RPG本是不需要用到触摸屏的，这样一个设计，即不会使双屏幕浪费，又在游戏之外增添了更多乐趣，还从侧面衬托出作品轻松有趣的氛围，实在是一个巧妙无比的设计。这样一来还能巧妙地避免很多非议的出现。

战斗系统

对话完之后就要进入与塞巴斯切的练习战。其实本作的战斗系统并不是很复杂，基本交战要在下屏幕以触摸笔来完成。主角的头像和敌人的头像周围会围着很多士兵，士兵的最大值是100，战斗的操作是以触摸笔来进行，拉动主角头像即是控制部队与敌人交战。要注意的是这里最好集中攻击敌人的头领，集中攻击对其的伤害更大，将对方的角色击倒后就能取得胜利。战斗中一旦陷入僵局，就可以用笔点画面正上方的宝箱（或按L/R）召唤EGG MONSTER战斗，召唤EGG MONSTER之后会有一段无比猥琐龌龊的召唤仪式——如果这个集体露PP的舞蹈也能算是仪式的话。

召唤出EGG MONSTER之后它们会被分成9个部分，点击不同部分EGG MONSTER所做出的攻击种类也不同，每种EGG MONSTER都有其比较强的攻击手段，一定要尽量掌握。EGG MONSTER对敌人的小股部队有着极强的杀伤力，不过有时对手也会召唤EGG MONSTER出战，此时敌人也会被分成9块，点击不同的位置则是攻击敌人。敌人EGG MONSTER身上都有一定的弱点，如果能找到弱点进行攻击可以给人以极大伤害，反过来，敌人身上也有反击部位，如果点中的话不仅攻击效果很差还会遭到敌人的沉重反击。



每次召唤EGG MONSTER都需要消耗一定的EP，如果当前EP不够或是该EGG已损坏则无法召唤。战斗结束后EGG MONSTER可得一定的经验，当EGG升级之后可能会出现更加强力的EGG MONSTER，每种EGG可拥有最大的EGG MONSTER数为10。在战胜拥有特殊EGG的一些BOSS之后将能得到新EGG。

游戏初期的一些要点

游戏基本系统是最传统的RPG，敌人会在地图上散步，如果不想打的话就悄悄从他们身边走过去吧。如果被敌人发现，则会出现“！”之后玩命地追你，有点MGS的意思。这个游戏的角色没有等级概念，就是说角色不能升级，能力的提升要靠在迷宫中的宝箱中发现的道具来提升，所以游戏中探索是一定不能敷衍的行动，这关系到游戏的顺利进行。此类道具散布在各场景的宝箱中，初期最好多找一些，给主角的实力打下一定的基础。



菜单讲解

游戏中按下X键就会出现六栏菜单表示，下面按从左到右顺序逐一解说。

EGG MONSTER图鉴

在这里拥有的EGG及可召唤的EGG MONSTER都可以进行随意观看，点击EGG MONSTER的名字则进入3X3的详细观看模式，此时画面左端有四个选项，由上到下分别是：

变身：观看该MONSTER变身之后的形态（仅限能变身的MONSTER才有这个选项）。

弱点：点击之后就能看到这个MONSTER的弱点及反击点，不过需要在与其的交手中找到弱点及反击点才会有表示。

必杀：点击后可以看到该MONSTER点什么部位会发出什么技巧，当然也需要在战斗中使用过才会表示。

清空：不显示任何数据，只显示MONSTER。

机能设定

文字：选择汉字模式或假名模式。

文字速度：1为最慢，5为最快。

BGM音量：1为最小，5为最大。

SE(音效)音量：1为最小，5为最大。

SAVE

随时可以SAVE，游戏中一旦战死就必须从最近的SAVE地点开始游戏，所以游戏中沿途多存一些存档也没什么坏处。

阵型

选择不同阵型会对战斗有很大影响，画面下方的四个数据分别表示该阵型的移动速度、防御力、攻击力及对EGG MONSTER的攻击力。

所持道具

这里表示的多是一些剧情道具，光标选中之后按A键可以观看对该道具的介绍，如果被剧情卡住了的话不妨多来观察一下这些道具，没准就会有意外收获。

切り札

游戏中在很多地方都能找到一些纸牌，都有很多不同的功效，不过最多只能拿4张，根据自己游戏的发展进行取舍吧。

□文责/无无







在XBOX版DOOM3附带的特典中，除精美的原画设定以及开发者访谈录像外，更收录了经典的“终极毁灭战士”以及“毁灭战士”这两款游戏！

XB	本刊译名：毁灭战士3			
	id Software	2005.4.3	49.99美元	214 Blocks
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

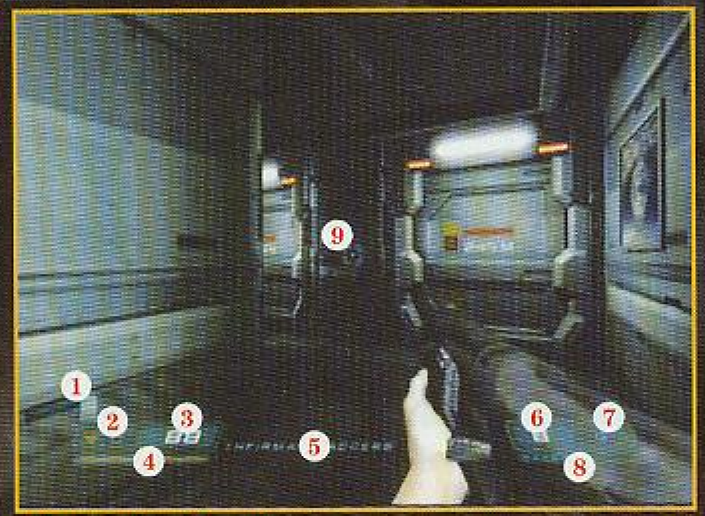
简要故事情节

在联盟太空公司的火星研究基地中，致力于心灵运输试验的科学家们碰巧打开了通往地狱的大门，释放出了众多恶魔。作为一场悲惨大灾难中的孤独的幸存者，游戏的主人公将使用一切可能方法，沿着那条充满危险但又是唯一有可能通向自由的道路，勇敢地前进下去……

游戏基本操作

- L键：加速跑
- 左摇杆：移动，下蹲
- BACK键：快速存储
- START键：暂停，进入主菜单
- R键：动作（射击、操作等）
- 白键：使用手电筒
- 黑键：打开PDA
- Y键：快速切换到上一种武器
- B键：快速切换到下一种武器
- A键：跳跃
- X键：RELOAD
- 右摇杆：视点变换

游戏画面解说



1 PDA/Video Disk Indicator　PDA/Video Disk指示器
当玩家在游戏过程中人手新的PDA或Video光盘之后，这个图标就会出现，此时进入相应界面就可以查阅最新的信息。

2 Armor　装甲 目前玩家身上铠甲的数值，当角色受到攻击时，这一数值就会慢慢减少。游戏中会有相应道具用以重新回复铠甲强度。

3 Health　体力 简单来讲也就是角色的HP，此数值越高就意味着你所能够承受的打击次数就越多。满值为100，当受到攻击或其他意外时（如从太高的地方做自由落体……）该数值就会减少。当它变成0的时候，SORRY，你挂了，只有等着RESTART了。还好，游戏里会相对及时地出现补充HP的道具，危机时刻要仔细找一找。

4 Stamina　耐力 其实或许应该说是“行动力”要更加准确一些。其实以前在DIABLO等游戏中也曾经出现过类似的东西，当角色奔跑时，这个橙黄色的能量条就会慢慢减少，变空时则无法继续快速急行，停下来休息休息它就会再次慢慢回复。

5 Area Name　区域名 游戏中角色当前所处地点的名称，可以很方便地对自己进行即时定位。

6 Clip Ammunition　弹匣弹药 目前角色使用武器中已装填的弹药数量，重新RELOAD以后，该数值则表示此种武器一次可填最大弹药数，战斗中应当随时通过它了解目前武器状况，弹药不够要及时补充，以免出现干搂扳机打不出子弹的尴尬局面而耽误享受酣战的乐趣，甚至还丢掉了小命。

7 Reserve Ammunition　储备弹药 目前角色使用武器的总弹药数量，当然是越多越好了，随着战斗的进行，弹药会慢慢消耗，这样难免会让人感到不安，好在游戏场景中的各个角落里都会藏有不少补给，千万不要错过一点一滴的资源啊。

8 Weapons Carried　所携带装备 高亮蓝绿色点代表玩家身上已经携带有该种装备。

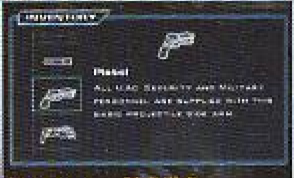
9 Reticle/Cursor　准星 准星就是准星，没有什么需要多做解释的。唯一需要说明的一点是，当玩家手持武器指向我方同伴或“友好”NPC角色时，准星会转为显示该人物名称，从而无法进行射击。其实，只要我们稍微退后几步，还是依然可以朝他们开枪的……

PDA解说

PDA是“DOOM3”中非常重要的一件道具，通过它，我们可以了解到很多很多有用的信息，这些对于顺利进行游戏将起到至关重要的作用，所以，熟练并且正确地掌握PDA的使用方法是非常必要的。PDA主要功用：

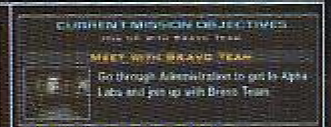
- 显示目前正在执行中的任务、可使用武器以及目前所携带的各种道具
- 读取E-mail以及各种影音讯息，以获取包括密码在内的等其他一些重要情报
- 获取很多与UAC、武器、战斗等相关的实用提示
- PDA本身内置人物情报，可以用作开启特定安全级别密码锁的钥匙





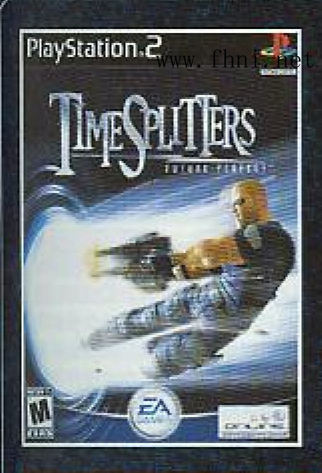
Inventory　随身装备
目前角色身上所携带的武器以及其他装备物品，点选后会看到与该武器相关的资讯以及使用提示。

User Data　用户资料管理
借助手中的PDA，玩家不但可以查阅主角的各种资料，还可以阅读从其他UAC雇员私人PDA中下载到的资讯，其中不乏密码、代号之类的重要信息，所以在接收到提示信号时，赶快打开你的PDA，查看一下又有怎样的好东西入帐了呢。



Objectives　任务目标
确认角色当前正在执行中的最重要的任务。除了首要任务之外，其他支线或副项任务也都会有所显示。

□文责/布塔



TimeSplitters FUTURE PERFECT

《时空分裂者》系列的第三作，你扮演时间战士穿梭于不同的时代，时间跨度数百年。随着时代的变化，你能找到的武器当然也各不相同，这是本游戏最大的乐趣所在！



PS2 第一人称射击	本刊译名:时间分裂者 完美未来		
FREE RADICAL	2005.3.21	49.99美元	208K
DVD-ROM	美版	1-4人(支持网络)	17岁以上



尽管本游戏的剧情就有点"疯疯癫癫"的，你可以说这些人物形象都颇为符合游戏的世界观，不过看起来实在是过于显乐狠夸了一点……

基本操作			
左摇杆	前进、后退、横移	右摇杆	抬头、低头、转身
L1	投掷手雷	L2	精确瞄准
R1	近身格斗	R2	射击
十字键左\右	切换武器	十字键上	切换瞄准模式
十字键下	切换手雷种类	×	开门、操作等等
△	装弹	□	下蹲
SELECT	任务列表	START	游戏菜单

享受丰富多彩的游戏模式!!

作为一款FPS游戏，《时空分裂者 完美未来》在系统上并没有什么独创的地方，凡是FPS游戏的爱好者一定都能很快上手，所以也没有必要在这里多说了。不过本作提供的游戏模式相当丰富，除了单人故事模式之外，还有十余种可以在多人游戏时选择的特殊模式。另外，本作也是该系列中首部提供网络对战功能的作品。为了便于大家选择自己所喜爱的模式进行游戏，这里就将各个模式的特点来一番简单的介绍。

街机模式 ARCADE MODE

其实更准确的说应该是"快速游戏模式"，也就是制定简单的规则之后迅速开始游戏，让你尽快享受游戏乐趣。

街机模式中一共提供了十三种基本规则，从最常见的"死亡竞赛"到别出一格的"有猴相助"等等，都很有意思。除玩家之外的角色由电脑控制（也就是FPS类游戏中大家俗称的BOT），在你选择的场景中展开战斗。这些规则同时也是"联赛模式"中的基础，所以大家不妨都熟悉一下。

本模式中可选用的角色超过150个，还有数十个场景以供选择。不过大部分的隐藏角色和场景都要先在故事模式和挑战模式中获得。



模式	说明
死亡竞赛模式 deathmatch	最基本也是最简单的模式，大家各自为战，除了你自己之外所有的人都是你的敌人，只要看到活动的物体就用子弹招呼过去吧！游戏开始之前可以设定胜利方式，例如杀够一定人数，限定一段时间等等。
组队死亡模式 team deathmatch	从字面上就可以看出来，所有的参赛者分成两队，以猎杀敌方的成员为目标，FPS类游戏中最流行的比赛模式。这个模式下要注意团队之间的配合，当然也要注意不要误伤队友啊。
组队夺包模式 capture bag	其实就是一般FPS游戏中常见的夺旗模式。参赛者分为两个阵营，各自拥有一个基地，本队的包裹保存在基地之中，如果能将对方的包裹带回本方基地同时又能成功保护本方的包裹的话便获胜。
"持包者死"模式 bag tag	在这个模式下所有的参赛者争夺一个包裹，游戏结束时谁持有包裹的时间最长谁便是胜利者。持包者被杀死之后包裹就会掉落，其他人可以拾取。最重要的一点——持包者不能使用武器！所以赶快逃命吧。
"逐一删除"模式 elimination	跟死亡竞赛模式有些类似，不过在这个模式中参赛者的重生次数是有限制的，如果重生次数用完了，此参赛者便失去了继续比赛的资格。最后一个活下来的当然就是冠军。
越挫越小模式 shrink	基本规则和死亡竞赛模式相同，区别在于参赛者每被杀死一次，他的身体就会变小一点，这样别人就更难击中你，用这种方式弥补那些技术比较差（也就是死亡次数比较多）的选手和领先者之间的差距。
吸血鬼模式 vampire	仍然采用类似与死亡模式的规则，但是每个选手都有一条不断减少的生命力槽，减到零时选手就死亡了。如果能够杀死其他选手的话，生命值会补充少许，像吸血鬼一样去猎杀目标保持自己的生命力吧！
顺手牵羊模式 thief	选手被杀死时身上会掉落一个钱币，只有获取钱币才能得到分数。这使得一些在死亡竞赛模式中很有效的远距离偷袭战术不再有效，你必须靠近敌人的尸体才能捡到钱币，否则你的战果有可能被别人顺手牵羊啦。
病毒传播模式 virus	某一个选手以携带病毒的状况开始游戏（身上发出亮光），被他杀死的选手也会成为病毒携带者，并且继续传播给其他人，当所有人都被感染时游戏结束，最后一个被感染的选手获胜。
夺取地盘模式 zone	参赛选手分为两队，而整个地图被划分为数块区域，从某块区域上走过就能将这块区域变为己方所有，占有所有区域的一方获胜，由于必须分配人手守卫各个地盘，所以战略配合非常重要
突然袭击模式 assault	选手分为两队，游戏中会给出一些任务，率先在限定时间内完成任务的一方获胜，当然，敌方的队伍会尽可能的阻挠你去完成任务。
角斗士模式 gladiator	某个选手拥有"角斗士"身份，与此同时他会在其他人的雷达上以特别的金色光点表示出来，只有"角斗士"杀死其他选手才能获取得分，当你杀死"角斗士"的时候，你就成为下一个"角斗士"。
有"猴"相助模式 monkey assistant	非常有意思的模式，基本规则类似于死亡竞赛模式，但是每隔一段时间就会出现大批"猴子"来攻击积分榜上领先的选手，所以如果你占据领先位置，就要做好心理准备才行！

联赛模式 LEAGUA MODE

类似于街机模式，但是根据成绩评出名次并且获得积分，按照难易程度几个等级，每等级都有三关，要完成较低的等级才能晋级，在这个模式中每一关的规则都各不相同，需要你熟悉各种规则才能获得好成绩，另外也附加了一些有意思的限制，例如第一关能使用的武器只有火箭筒，等等。



挑战模式 CHALLENGE MODE

挑战模式是本游戏初代中颇受玩家欢迎的内容之一，但是不知道因为什么原因在第二代中制作小组并没有加入这一模式。这次，系列的老玩家应该会很高兴地发现挑战模式又重新回到了这个游戏当中，赶快掏出你的枪，作好心理准备来面对一些异想天开的事情吧！





挑战模式简单来说就是提供很多稀奇古怪的任务让你完成，有时候还会有一些苛刻的条件限制，甚至让你哭笑不得。玩多了的话，足以让一个精神正常的人也变得歇斯底里起来吧！（笑）例如在第一个任务Behead the Undead中，要用爆头的方式来干掉不断出现的怪物，而你的活动区域被限制在很小的范围内，看着那些个子小小面目狰狞的东西潮水一般地涌上来，会不会让你发疯？哈哈。

□文责/符莱

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 4.16～4.30

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。



火炎之纹章 苍炎的轨迹

攻 评

官方原名：ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

模拟战略			
NGC	任天堂	2005.4.20	6800日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

正义的火炎再度降临，烧尽一切邪恶！

"火炎之纹章"系列可说是家用机战棋类游戏的巅峰之作，但在超任的"多拉基亚776"之后就没有再推出过家用机版本的正统续作，让众多家用机玩家望穿秋水。现在，家用机玩家们终于可以玩到"火纹"的正统家用机续作了！本作应用了在"圣战的系谱"、"多拉基亚776"中大受好评的"SKILL"系统，并且每名角色都可以修得特殊的"奥义"，其威力十分强大，将使角色的战斗力得到质的提升。系列一贯的"进击准备"在本作中进化为了"据点"系统，玩家可以在这里进行"技能替换"、"武器炼成"、"情报收集"、"支援关系引发"等行动。本作中新增了"体当"指令，可以将"重量"等于或低于自己的敌人或己方角色撞开1格，用于从敌人的围攻中解救己方角色或是撞开守住桥头等要冲的敌人。本作中的角色种族相当丰富，除了人类以外，还会有"兽牙族"、"鸟翼族"、"龙鳞族"等种族的角色加入我军的队伍，他们可以使用"化身"指令，变化为野兽的形态，化身后的半兽人拥有着压倒性的力量。此外，本作还准备了三种难度以供玩家选择，令任何人都可以轻松上手。





全新3D化登场



DEMENTO

攻 评

官方原名：DEMENTO

冒险解谜			
PS2	CAPCOM	2005.4.21	6890日元
DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

不管是谁，都会在某一时刻变得疯狂。



从深沉的梦境中醒来，菲奥娜·贝莉发现自己一丝不挂地被关在了一个地下室中。虽然她费尽力气逃出了这个地下室，但展现在菲奥娜眼前的，却是一个充满阴森气息的古堡。到底要逃到哪里去？孤身一人的菲奥娜只有无助地在古堡中徘徊。而在城堡中，更存在着不断追击菲奥娜的怪异男子，并充斥着各种各样的不祥的炼金道具，整个城堡仿佛都被巨大的恶意所扭曲了。在冒险中，菲奥娜唯一的伙伴就是在偶然中所救下的猎犬休伊，在狂乱的恶梦中，这一人一犬能否安全逃离呢？4月21日，她们的命运将掌握在玩家你的手中。游戏中的动作设置比较丰富，菲奥娜可以进行蹲、踢、疾退、冲撞等行动，但估计她的这些动作大部分只能用来破解谜题，在战斗方面的作用不会很大。而想要摆脱追踪而来的敌人，就要利用场景中被称为"击退点"的地点，将敌人引诱到这里就可以将其击退。本作的游戏风格比较阴沉恐怖，最适合在深夜时游玩。

名侦探柯南 黎明的纪念碑

评

官方原名：名探偵コナン 暁のモニュメント

冒险解谜			
GBA	BANPRESTO	2005.4.21	5040日元
卡带	日版	1人	全年龄

真相永远只有一个！犯人……就是你！

大受欢迎的动漫作品"名侦探柯南"又要推出新游戏啦！本作故事的开端源于毛利小五郎收到的一封邀请函，邀请他去参加一栋刚刚竣工的海滨饭店的竣工仪式，并请他调查饭店所在地的传言，原来，饭店的原址曾经有着很恐怖的别称——自杀之村。在竣工酒会上，聚集了来自全国各地的名人，气氛显得很热烈。突然，一声巨大的响声打破了酒会欢快的气氛，一个人从天而降落在了饭店用于展示的跑车上身亡了，随后，前来参加竣工仪式的人们接连地死去，恐怖的阴影笼罩在了整栋大楼之上。天才侦探柯南能够顺利地破解谜题，找出幕后的黑手吗？这一切都要靠玩家的智慧了。玩家要操纵着柯南调查事故现场，询问相关的每一名角色，收集各种证言与证物，最终解开一切谜题的真相。本作中有着被称为"Hit"的提问系统，玩家在向相关角色询问事件时，如果能够问到切中事件要害的问题的话，就会显示"Hit"，同时询问时间增长，而如果问了无谓的问题，则会因为"No Hit"而减少时间，当问题连续Hit时，还可以达成连锁，迅速地迫近事件的真相。本作适合原著FANS和喜欢开动脑筋的玩家游玩，但有着一定的日语要求。



攻评

浪漫沙加 吟游之诗

官方原名：ロマンシング サガ -Minstrel Song-

PS2	SQUARE-ENIX	2005.4.21	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

角色扮演

在自由的世界中体验全新的浪漫冒险！

本作是基于“浪漫沙加”系列初代作品制作的游戏，应用PS2的强大机能，在原作的基础上大幅增强了游戏画面的表现力，并且对剧情与人设也进行了很大的调整。本作的最大卖点依然是系列作品一贯的极高自由度，玩家可以在8名主角中选择一名作为自己在游戏中的分身，出发点与目的地也会有所不同，并会根据玩家的行为产生多种分支，最终玩家的冒险将会改变整个世界。按照自己的方式进行冒险，这就是本作的精髓所在。本作中角色的成长方式依然不是依靠获得经验值来升级，而是采用熟练度系统，角色在战斗中多次使用攻击或魔法的话，就可以提升该武器的攻击能力或该种类魔法的威力，因此玩家可以依照自己的爱好来培养角色。特技修得也依然是“电灯泡式”，角色会在战斗途中悟得特技，但需要达到特技所需的武器或魔法熟练度才会悟得，在与高等级敌人战斗时还会提升悟得几率。当有两名以上的角色使用特定招式同时攻击一名敌人时，还会产生联携效果，给予敌人巨大的伤害。根据角色信仰心的不同，还有可能在战斗中引发神的祝福，对战斗影响极大。本作的新要素非常丰富，绝对是值得长时间游玩的游戏。



攻评



洛克人 ZERO4

官方原名：ロックマン ゼロ4

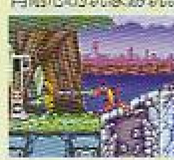
GBA	CAPCOM	2005.4.21	4990日元
卡带	日版	1人	全年龄

动作游戏

让这世上的一切，都归于ZERO！

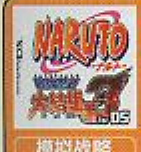
作为系列作品的第四代，本作加入了很多全新的要素，希望可以给众多玩家们带来耳目一新的感觉。首先是游戏中有着天气状况的设定，不论是刮风下雨还是风雪飘零，都会对ZERO的行动造成不小的影响，有时候云雾等还会遮挡敌人的身形，使得敌人可以对ZERO发动突然袭击，因此玩家必须根据不同的天气制定不同的战术，装备不同的武器道具，这样才可以顺利地破关。而这些天气状况并不仅仅是种背景，ZERO还可以利用从敌人那里夺来的武器改变环境，例如使用火焰喷射器就可以使周围的积雪融化，令ZERO更灵活地运动。关于武器方面，ZERO新增了“ZERO拳套”这一武器，使用此武器命中敌人的话，就可以将敌人装备的武器抢夺过来，并为ZERO所用，利用这些武器可以打破很多机关，同时也是对付某些BOSS的不二选择。除了以上要素，ZERO还可以利用敌人掉落的部件来组成自己可以使用的芯片，以此来获得水上行走、弹返敌人子弹等能力。本作的动作要素相当强，难度应该也不会太低，适合喜欢动作游戏又有耐心的玩家游玩。







↑特殊动作更加丰富。



火影忍者-最强忍者大集结3forDS

官方原名：NARUTO-ナルト-最强忍者大集结3forDS

DS	TOMMY	2005.4.21	5040日元
卡带	日版	1人	全年龄

模拟战略

我就是要成为火影的人！看招，螺旋丸！

“火影忍者”是现今的大人气漫画，曾推出过多款游戏作品，这次转战DS也是意料之中的事情。本作充分利用了DS的触摸屏与双屏机能，将以前三人一组的小队模式进化为了新的形式，三名角色的头像都会显示在触摸屏上，主要使用的角色头像位于中央，辅助角色的头像位于两边，只要触击一下辅助角色的头像就可以召唤他们出场辅助作战，一些曾经是敌人的角色也会作为辅助角色登场。本作中得到武器之后可以保存起来，只要不被敌人夺走就可以随时使用，怎样配置携带的武器也是重要的战术之一。本作的忍术发动方式也相当特别，需要利用触摸屏来画出忍术结印的轨迹，之后就会发动原著中的众多著名忍术，鸣人还可以使用类似于召唤技的“口寄之术”，召唤巨大的“蛤蟆文太”，这时会以双屏来显示召唤场面，魄力十足！作为一款忍者动作游戏，本作自然少不了众多华丽的特殊动作，玩家可以操纵鸣人和佐助等人使用“三角跳”、“壁走”、“下蹲攻击”等动作来突破难关。此外，玩家还可以利用触摸屏来进行各种迷你游戏，相信不管是原作的爱好者还是普通玩家都能体会到本作的特殊魅力。





烧评



星界的战旗

官方原名：星界の战旗

PS2	CyberFront	2005.4.21	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

模拟战略

在PS2上体验正统科幻作品的魅力！

本作的世界观取材于原作动画及小说，玩家所扮演的角色是所属于星界军的军官，正在带领着修技生（相当于实习军官）进行演习，但在赶赴演习地的途中，突然有一支来历不明的舰队向玩家所属的舰队发起了攻击，使玩家舰队遭受到了毁灭性的打击，幸存者大部分都是没有实战经验的修技生，因此玩家要作为舰队的指挥官，带领他们脱离险境。游戏的流程分为冒险部分与作战部分两大部分，在冒险部分会对作战进行讲解，以及进行舰队的编成，通过与其他角色的对话还可以提升他们的好感度，这将会影响到之后所得补给等要素。与原作中的设定相同，本作中的战斗也分为“平面宇宙战斗”与“时空融合战斗”两种，并将以3D形式来表示战斗的过程，相当的具有震撼力。与PC版相比，这次的PS2版追加了更多的战斗场面与动画，人物描绘的细致程度也大幅提升，还将起用动画版的声优来为游戏中的角色配音，可说是一部相当FANS向的作品。此外，喜欢科幻风格以及模拟战略游戏的玩家都可以尝试一下这款游戏。



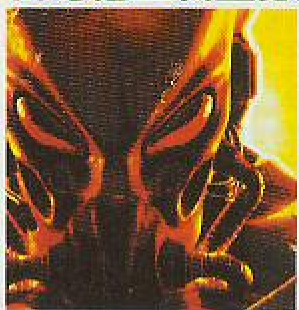
辐射 钢铁兄弟会

封面待定

官方原名：フォールアウト ブラザーフッド オブ スティール

战略角色扮演			
PS2	interplay	2005.4.28	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

找寻第三次世界大战后的生存之道！



由Black Isle Studio(黑岛工作室)制作的“辐射”(Fallout)于1997年在PC平台上一经推出就取得了相当不错的成绩。而Black Isle Studio更是凭借第二年推出的更加优秀的“辐射2”一下子成为当年最被看好的游戏开发小组，“辐射”系列从此名声大噪。

系列最新一集“辐射 钢铁兄弟会”由Micro Forte以及14 Degrees East这两个新锐小组负责制作，游戏的主角是曾在前两部作品中“横行霸道”的“Brotherhood of Steel”，游戏的剧情继承了以往一贯的深邃与严谨，系列爱好者一定不会失望。在单人模式下，包括主线、支线在内总共有30多个任务等待玩家去挑战，而它们各自之间也不是分裂独立的，每个任务之间都有着相当紧密的联系，这样就确保了整个作品的流畅度与连贯性。此外，本作在战略方面的表现十分突出，完成每一项任务的方法不是唯一的，从另一方面增加了游戏的反复可玩性。总而言之，这款“辐射 钢铁兄弟会”绝对无愧于“辐射”系列的招牌，是很值得一玩的大作。



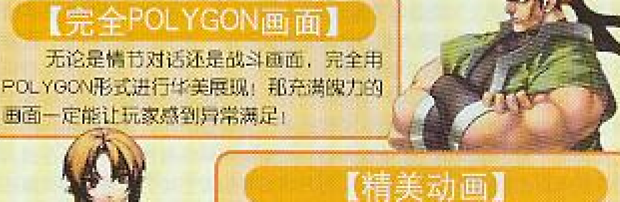
鬼魂力量 编年史

封面待定

官方原名：スペクトラルフォース クロニクル

模拟角色扮演			
PS2	IDEA FACTORY	2005.4.28	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

用你的死去扑灭那魔界之炎！



【完全POLYGON画面】

无论是情节对话还是战斗画面，完全用POLYGON形式进行华美展现！那充满魄力的画面一定能让玩家感到异常满足！

【精美动画】

穿插在游戏过程中的动画，由专门负责动画电影创作的公司担当制作，水平得到绝对的保证。美妙的动画将使得游戏变得更加精彩！

【游戏系统】

本作采用自由移动制的战斗系统，这让初次体验此类游戏的玩家也能倍感直观与亲切，而对于那些S·RPG爱好者来说，没有了“格子”的限制，将使得整体战略性大幅提升！

【魔魂系统】

“魔魂系统”是这个游戏里很有特色的一个亮点。通过它，我们可以将原本是敌人的众多魔物招至麾下，成为自己在战斗中的伙伴。

彼岸岛



官方原名：彼岸島

恐怖冒险			
PSP	NOWPRO	2005.4.28	5040日元
UMD	日版	1人	15岁以上

你是无法逃出这座岛屿的……

在日本好评连载的恐怖漫画“彼岸岛”从前已经有过几次被改编成游戏的经历。如今，同样根据该作品制作的冒险游戏即将推出PSP版！游戏中，主人公不断受到吸血鬼们的纠缠，充满悬疑的剧情一步一步向着未知的方向延伸……PSP版“彼岸岛”完全继承了原作漫画的世界观与各种设定，众多人物都将登场。当然，除了原作已有的元素之外，制作公司还特意加入了很多原创情节等，使得作品内容更加饱满！

在掌机上再次回到“彼岸岛”的世界，感受那独特的悬秘氛围，无论是原作爱好者还是恐怖游戏FANS都不要错过这款游戏！





—本作完好地保留了原作风貌，恐怖气氛营造得非常到位

游戏王DUEL MONSTERS 初学者PACK2005

封面待定

官方原名：游戏王デュエルモンスターズ ビギナーズパック2005

卡片对战			
GBA	KONAMI	2005.4.28	7140日元
卡带	日版	1人	全年龄

和朋友一起分享卡片游戏的乐趣吧！

长时间一直大受好评、人气不减的卡片对战游戏“游戏王”系列终于推出了2005年的最新版本“游戏王DUEL MONSTERS 初学者PACK2005”。除了非常丰富的、经过重新调整的游戏模式之外，本作还附带了一张教学DVD，这样就使得那些初次接触本系列的玩家也能很快融入“游戏王”的世界！









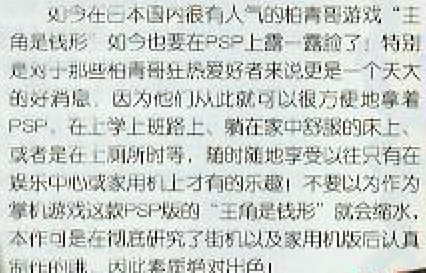


主角是钱形

官方原名：ドラスロット 主役は钱形

柏青哥模拟			
PSP	DORASU	2005.4.28	3990日元
UMD	日版	1人	全年龄

钱形警官带你来玩柏青哥！



如今在日本国内很有人气的柏青哥游戏“主角是钱形”如今也要在PSP上露一露脸了！特别是对于那些柏青哥狂热爱好者来说更是一个天大的好消息，因为他们从此就可以很方便地拿着PSP，在上学上班路上、躺在家中舒服的床上、或者是在上厕所时等，随时随地享受以往只有在娱乐中心或家用机上才有的乐趣！不要以为作为掌机游戏这款PSP版的“主角是钱形”就会缩水，本作可是在彻底研究了街机以及家用机版后认真制作的哦，因此素质绝对出色！





THE TOWER SP

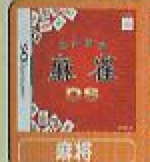
官方原名：ザ・タワーSP

经营模拟			
GBA	任天堂	2005.4.28	5040日元
卡带	日版	1人	全年龄

超级摩天大楼就由你来经营！

即将于4月28日发售的这款“THE TOWER SP”是一款经营模拟类的作品。游戏中，玩家要扮演的是一位大厦经营者，要做的就是利用手中的资金不断壮大自己所管理大楼，让它成为世界上独一无二的超级摩天大厦！玩家可以充分发挥自己的想象力，按照我们自己的意志去改造楼层结构设施，当然，这些都必须建立在合理的基础之上。毕竟，有很多很多人居住在这里，如何为他们提供舒适安逸的生活也是很重要的。如何安排建筑物内的各种设施、面对各种住户应当采用何种经营策略和手段，这些可是非常讲究的。总之，作为一款正统经营模拟游戏，相信任天堂制作的这款“THE TOWER SP”一定不会让我们感到失望。





大众麻将DS

官方原名：みんなの麻雀DS

麻将			
DS	MTC	2005.4.28	3800日元
卡带	日版	1人	全年龄

大众麻将在DS上全面POWER UP！

在GBA上大受好评的“大众麻将”（みんなの麻雀）即将于4月28日推出全新DS版，我们将看到游戏在各项表现以及内容等方面取得巨大的飞越。开发者的本意是想让大人孩子一起轻松游戏，所以在游戏中充满了温馨可爱的气氛，可爱的人物、可爱的画面、可爱的音乐音效，这些真的是很吸引人！DS的触摸笔使得游戏操作本身也充满了乐趣，在触摸屏上轻松实现牌的点选，十分快意。另外，本作也支持“DS DOWNLOAD PLAY”功能，只要拥有一张卡带就可以实现4人对战！“大众麻将DS”是用来打发休闲时光的最佳选择！







家园

官方原名：ホームランド

角色扮演			
NGC	CHUNSOFT	2005.4.29	5800日元
DVD-ROM	日版	1~多人	全年龄

和伙伴们一起展开可爱大冒险！

游戏的背景是一个充满童趣的可爱童话世界，玩家将要扮演一名保卫自己家园的勇士，和众多伙伴一起与敌人进行战斗。“家园”最大的魅力还要算免费在线游戏模式了。本作不像其他MMORPG游戏那样，有专门的网络管理服务器，玩家可以自己建立游戏房间，等待其他玩家加入，一个房间最多支持35人同时娱乐。该游戏具有很高的自由度，玩家能更轻松控制游戏进行的节奏。“家园”这款游戏本身也有着很多充满新意的要素，其中最具特色的一点就是“手拉手”系统了。游戏时玩家自己的角色可以与他人拉着手前进，这样会使POWER以及HP更加集中，在战斗的时候可以发挥出更大的威力。作为纪念CHUNSOFT公司成立20周年而推出的一款作品，“家园”到底会给众位玩家带来些什么呢？4月29日游戏发售之时，一切就将见分晓！



在经历过四代家用机的革命后，我们已经可以充分地认识到厂商与消费者之间这种难以结论的相互促进的发展关系。厂商的产品由消费者来决定命运，而消费者对于产品的导向力实际上也来源于产品自己的不断完善与进化，因此，每一代主机的成功与失败，可以根据上一代来找到一些影响其发展的因素，但是这些因素却不足以成为真正决定结果的关键。现在的消费者，实际上更处于一种盲目的状态，因为厂商所提供的产品本身处于“实验”阶段，而实验的成功与否也将决定着今后消费者大军的流向。消费者在厂商不断变换的技术手段面前，除了“逃避”购买外，剩下的只能是被动地选择。毕竟家用机可选择的品牌不过二三，谁的花样更吸引人，钞票就会向谁的钱袋里流动。





在前段时间的采访中，微软方面对于XBOX的成绩给了这样一个有趣的结论。应该说，这并不出乎我们的意料，但是在结论的背后，我们却可以感受到一股前所未有的充满野心的强大力量。“XBOX的时代对于我们（微软）来说意味着什么呢？答案应该有很多。我们在这里拥有了自己的品牌，拥有了自己的开发团队，在自己的平台上得到了大量宝贵的经验，对于软硬件的开发上我们取得了前所未有的提高，并且了解了如何将模式运作下去的方向。同时，我们与业界、厂商之间建立了牢固和战略性的合作，更多的结合。当然，失败也是必须的，如果没有失败的经验的话，那我们就无法在今后的工作中避免它。这样说起来的话，其实失败对于‘初学者’而言来得越早越好。（笑）而现在，我们已经知道了应该如何更加顺利的成长。我们已经有了把握机会的能力。这些对于我们（微软）来说，那段时期是最好的学习机会。现在，是到了拿出毕业成绩的时候了。”

——J. Allard

尽管XBOX在与PS2的交锋中没有取得胜利，但是其自身却因为顺利地赢得欧美玩家的喜爱与软件商的鼎力支持而迅速成长。由于软件开发上前所未有的便利以及硬件上超越同时代平台的性能和自由度，使得XBOX获得了微软预想的成功。这样的成绩，在面对PS2的打压时，显得沉稳与干练，充足的基础使XBOX在自己的成长计划中一直处于游刃有余的状态。或许这就是美国厂商的能力，作为全球第一大软件厂商，微软有足够的实力和财力来玩这个游戏，而且，想要在这个游戏中成为主角。

现在，已经拥有足够筹码的家伙打算开始动用一点点力气来扩大战果了，因为她已经掌握了游戏的规则，而游戏的方向也开始向着有利于自己而发展。第五代家用机战争，微软打算率先开战！

先手战略！微软加快脚步！

同时代的主机阵营，先发售的产品是否能够成为市场的主导？对于这个问题，一直没有一个真正可以梳理清楚的答案，也没有任何真正可以作为参照的历史来说服人们。事实上，人们总是喜欢拿以前的一些不足以作为证明的例子来作为样板，用来证明今后事物的发展规律。而当未来的走向与自己当初预測的完全相悖的时候，这些人就会找来其他的借口替自己搪塞或辩解。这，就是作为现在一些游戏业者，或是专家的难过之处。因为游戏业的变化是任何人无法掌握的。

微软决定将自己的新产品抢先于任何对手之前发售。这样的决定在以前看起来并不是非常明智，而当我们从厂商的声音中得到的信息中来分析，却发现，微软这么做却是最稳妥，最好的，赢面最大的销售战略。

由于自己的条件优势，微软超人一等在OS的进化上为所有人带来了惊喜。当更多人还把目光集中于硬件性能的时候，XNA的出现让开发者明白了微软想要实现的目标，和自己在微软提供的平台上所能成就的梦想。像较于以前的游戏平台而言，硬件厂商只是简单地为开发者们展示了主机的性能，以及数据参数，而这些在微软这里都不再显得朦胧，而是更加深入，更加直接。因为在人们看到XNA的时候，一套完整的，便捷的，性能强大的开发系统已经摆在了所有人的面前，而这套系统，已经可以开始运作。在微软的高效率面前，任天堂和SONY都输了。

在这里我们不必重新审视XBOX的成功，软件商对于微软平台的信心已经足以让对手感到担心。而微软为软件商提供了完整和方便的开发系统以及协助服务，这些对于更多入门厂商来说，更是急需和期待的。

在自己擅长的领域，微软从来不犯错误。更何况自己所提供的环境是别人无法提供也是所有开发商梦寐以求的，想要战胜PS系平台，微软最明白自己需要的是什么，将自己的工作做到位，让软件商在XBOX360平台上轻松找到商机，成功也就不远。

当其他主机的开发设备刚刚搬到软件开发公司的时候，关于微软新平台的软件开发计划已经开展得如火如荼。微软将家用机与家用电脑完善地结合起来，甚至将两者的操作系统都进行着同化，对于很多人来说，XNA让人感到得心应手，曾经噩梦般的开发问题在这里都不会再出现。

可以说，XBOX给开发者建立了牢固的信心，而XBOX360才是新王朝建立的开始。

建立所有开发者都愿意尝试的平台 日本大手制作人的倾向性值得留意

“我们完全相信次世代XBOX将会彻底改变娱乐的方式，而且我们非常高兴能够参与到这个计划当中”——FORMSOFTWARE

如果拉开XBOX360的软件阵营名单，我们会发现更多的熟悉身影已经在列。欧美所有的大手软件商到齐，而让人倍加关注的日本方面，在新平台的呼唤中也将成为一支不可小看的力量。尽管，微软对于日本市场非常头痛，XBOX在日本创造了总销量不及PS2两个月销量之合的成绩，但是这样的结果也是微软事先就应该料到的。

日本玩家对XBOX提不起兴趣，里面的原因是多方面的。过大体积，并不亲切的硬件设计，缺乏包容性的内部系统（美国味道过浓），以及XBOX本身的销售对象的战略性失误。当然，还有日本先天对美国佬的电器产品免疫。这一切，都是XBOX在日本无法吃开的原因。事实上，微软在XBOX日本的销售策略中，将自己的用户层面设定在了最小并且在逐渐被弱化、否认的群体上——核心玩家。微软并没有拿自己直接与SONY的消费层正面碰撞，因为XBOX在软件上根本无法满足那些挑剔的玩家，微软靠着自己的财力拉拢了一部分厂商和制作人，但是更多人却因为PS2的销售火爆，以及公司的战略，到中后期已经无暇顾及XBOX的市场。对于一台没有大作RPG并且没有任何市场根基的硬件来说，在日本这样一个排外情结严重并且民族感情强烈的市场里，能够赢的可能性微乎其微。而真正在日本获得了成功的公司只有微软力捧的TECMO，其他厂商则近乎混日子一样，在那里推出一些无关紧要，实验性强过游戏性的软件。

对于日本游戏业，事实上任何国外公司都是非常头痛的，更何况XBOX这样一台严重美国味的主机想要打开市场，又谈何容易。很多人打趣地说，微软的战略是“耗下去”，钞票迟早能改变日本人那不可理解的臭脾气。

所以在XBOX360上，微软想要超越一代的成绩，但是与前一次不同的是，微软为日本市场准备了更大的，来自美国的“高热量快餐”。

XBOX360现在需要更多的日本厂商的热情支持，在PS3的软件开发还处于初期阶段的时候，大量XBOX360的游戏已经有了很高的完成度。微软誓要打造一支强大的软件阵营，想要改变日本玩家的观念，只要你手中有他们想要的游戏，价格也是他们满意甚至更低的水平，哪还有什么能够阻挡玩家抢购一台XBOX360主机回家享受呢？

并且，微软有能力把一些曾经摆自己一道的、比请神还难的厂商的嘴巴撬动。毫无疑问，XBOX在欧美的大行其道已经使自己成为了任何厂商都不能忽视的合作对象，而现在只要微软肯动一点点的优惠念头，更多的游戏会主动地大批地流到自己平台的软件开发项目中。事情就是这么简单。

英雄重来

如果把冈本吉起的业绩在日本芸芸制作人中做一个排名的话，前十位绝对有他一号。这家伙带着一帮子兵将楞是靠自己的膀子掀翻了街机业。那时候，他二十出头。

能够在日本游戏圈子里呼风唤雨，闯出一番名堂的，除了靠自己底子好外，对于游戏的理念有自己独特的见解才是成就一切的根本。受到任天堂「大金刚」深厚影响的冈本吉起，带着自己的激情与理想踏进了日本游戏公司的大门。

冈本的黄金时代，留给了CAPCOM。而对于CAPCOM来说，冈本吉起的到来，成就了公司成为日本大手软件商的梦想。正是在冈本吉起的天才爆发期，CAPCOM迎来了自己的春天。当CAPCOM因为整体开发陷入了危机中时，冈本给了手下鼓励与机会，创造了一个全新的AVG时代。

冈本吉起是真正的游戏开发者。他拥有属于自己的游戏想法，有着自己坚持的立场，做着认为对得起自己，对得起玩家，同时对得起游戏业的工作。从商业角度上来看，冈本吉起后期的做派成为了领导的眼中钉，但此间诞生的作品皆可说是足以让众多支持者感动和满足的杰出游戏。

作为一名热爱游戏的玩家，对于冈本吉起，我始终抱有最高的尊敬。因为他为所有人带来了最大的快乐。

未来，也必将追随。

——白糖



冈本观点

如今的游戏业界最需要什么？应当培养怎样的游戏制作人？拥有着丰富游戏开发经验的冈本吉起对于现在的游戏业有着什么样的看法？下面，我们一起来了解一下这个要在XBOX360上开发属于自己梦想中的游戏的制作人的执着。（下文为采访整理的冈本吉起的谈话）



"硬直化"的游戏业界

当前游戏业界的形势比较严酷。尤其是在日本，游戏越来越难卖了。这是由于日本游戏业整体的思维方式以及在人才方面存在一些问题，出现"硬直化"现象。与日新月异飞速发展的电脑领域相比，游戏业在人才方面没有丝毫的优势。20年前的著名制作人如今仍然是行业的领头人（指缺乏新人的意思）。

再谈谈关于游戏市场定位的问题，目前有关此问题基本分成"日本"、"欧洲"以及"北美"三大块。其实这是存在着一定的问题的。首先，欧洲包括很多国家，比如德国与意大利两国玩家的兴趣就不会太一样，同样的，所谓北美市场也包括美国、加拿大和墨西哥，各地消费情况也有所不同。这样的情况同样出现在亚洲市场方面。为何目前考虑更多的是"日本"本国市场呢？暂且不必说整个亚洲，但是东亚地区实际上就蕴含着巨大的消费潜力。以韩国为例，PC游戏"星际争霸"在韩国取得了200万份的销量，而且要知道韩国的人口仅仅只有日本的1/3。对于这样一个在游戏领域极具热情和潜力高温市场，没有理由不去关注。如果仅仅根据以前的所谓经验简单得出一个"韩国市场比不上欧洲市场"之类的决定那可就错了。以上这些话，无非是想说明目前日本游戏业界在一些方面的确存在"硬直化"问题，这是目前形势不容乐观的原因之一。



游戏就是我的人生

如今的人们可以根据自己的喜好很随意地加入到游戏行业之中。可以在我当初那个时代，甚至有很多人根本不了解原来还有游戏这么一个行业。我在大阪的专业学校读了两年，那期间一直埋头读书，没有怎么接触过游戏。后来感觉对于以往游戏作品的不了解实在是一个致命伤，于是开始努力补习。虽然当时工作时间很长，工资也不高，但我尽量抽出多的时间去接触更多的游戏。我经常通宵达旦地玩，直到对一个作品有比较深的认识和理解。除必要的生活开销外，其他的金钱基本上都花在了游戏上，回想起来真的是挺苦的。记得那时比较感兴趣的游戏有"大金刚"，真的是充满魅力的一款作品，游戏让我感到了极大的"可能性"！

后来进入CAPCOM，在工作中尝试了很多新鲜的工作，这对于一个游戏制作人来说是很必要并且理所应当的。没有新的创造那还不如退出不干了。制作系列性作品本身并没有什么了不起，普通制作人也可以胜任这样的工作。我觉得最关键的还是在于怎样赋予游戏更多新鲜的创意、点子。做不到这些，同样不如不干。

对我来说，游戏就是我的人生。我是和游戏一起走过来直到今天的，以后也同样会和游戏一起继续走下去。在我感觉到自己在CAPCOM已经到达了一个极限，因此决定重新开始创业，朝向一个崭新的目标奋斗前进。

希望培养出可以"打破现状"的制作人

整个游戏业界最最渴望得到的是出色的人才，能够带来精彩创意的人才，就如同制作"勇者斗恶龙"的堀井雄二，制作"超级马里奥"的宫本茂这些堪称开创游戏新纪元的人才。然而比较遗憾的是，在这些人的身后，我们并没有看到我们所希望见到的那样出色的新人，因此游戏业界才会出现一些不太好的气象。

游戏业界缺乏活力，业界体制得不到改善，没有出色的制作人后备军，游戏学校学生缺乏干劲……这就好比"鸡、蛋和饲料"的关系。环节中的每一个要素都在等待它人为自己的改变准备条件，谁都不愿首先迈开革新的第一步。面对这样的情况，我想"干脆从我开始吧！"就让冈本吉起充当"饲料"，一步一步培养出出色的"鸡"来！

成为一名出色游戏制作人所必不可少的就是"将头脑中出色想法转化游戏"的能力。而能够产生出出色想法的基础就是个人的知识储备量，这些可以通过读书、参加各种实践活动去不断积累。只有具备了相当程度的知识，才有可能在头脑中出现精彩的点子，之后才谈得上怎样通过游戏的方式将其表现出来。游戏业界所需要的，正是具备这样能力的人才。

一些知名游戏制作人在近20年的时间里一直处于业界的领导地位，这与他们一贯坚持不懈的努力是有很大关系的。然而，我们更希望看到他们的位置被众多新人所取代。很多"老人"每天工作8小时，后辈们就应当工作9小时甚至是更多，只有这样才有可能赶超他们，否则与前辈之间的差距只能越来越大。幸运之神是不会眷顾那些没有准备的人的，自己不努力就没有可能抓到机会，没有机会又和谈成功？这些都是我的肺腑之言。有些人因为害怕自己太胖而不敢去称体重，然而实际情况是不会因此而发生改变的。

正因为有了冈本吉起等一批具有危机意识的制作人，日本游戏业才能够不断焕发出勃勃生机。

正式宣布加入XBOX360平台的"游戏共和国"（冈本吉起的公司），已经被列在了微软的第二方名单中，这样的地位，不用多说。今后软件的开发重点将会如何，冈本吉起已经有了明确的打算。

是什么原因让冈本吉起投入到了XBOX360软件的开发中？第五代主机战争将会扮演怎样的角色？



特别专访！冈本吉起的念动力

——冈本先生您认为对于一款游戏的开发来说最重要的是什么呢？

冈本：我认为一部作品的开发绝不是某天突然想起来一个点子而马上就能开始那样简单的。在正式开始制作之前，一定要做好包括市场调查及预测评估在内的很多项准备工作，等所有这一切都准备就绪之后再开始行动，这就是我的工作方法。

——那么怎样才能确定准备工作已经完成并可以开始开发工作了呢？

冈本：我会根据以往的经历以及个人的经验来进行判断。需要考虑的东西有很多，比如其他公司推出了或将要推出怎样的游戏，哪些要素符合当前市场的需求等。将相关情报收集起来并进行整理，然后再根据这些资料来确定自己作品的发售时间等具体事宜，尽量提高它在同期众多游戏之中的竞争力。这其实是挺困难的一项工作。举例来说，为了做得更好就要在游戏中加入很多新鲜的要素从而延长开发时间，这样就难免错过最佳的发售档期；反之，如果单纯为了确保合理的发售时间，作品缺乏创新的东西，即使上市机会把握的很好，游戏也不会得到大家的认可。

——这样说来，为了保证一款新作能够为市场所接受，对于“保留”和“创新”的把握是很重要的。

冈本：是这样的。用我自己的话来说就是“95%的法则”。意思指的是，一款新游戏中95%为以往被证实确实被市场接受的东西，剩下的5%则会是全新的要素。虽然听起来这5%的进化微不足道，可其实这种比例的创新对于一部作品在市场竞争中的表现已足可以起到相当重要的作用。或许是我这个人不够感性，我并不擅长随心所欲、完全按照自己的意志去随意地工作。相反，我会反复地对市场进行调研之类的工作。

——那么您觉得什么样才算是感性呢？

冈本：我想应该是像演员表演那样吧。当初在CAPCOM工作的时候，我的桌子上摆有很多各个厂商送来的玩具，在接受采访被问到这些小玩意的时候，我就会摆出很特别的造型，然后还用很夸张的语气说：“我很喜欢玩具哦！”（笑）。和那时的自己相比，如今再次回到经营者和制作人身份我要严肃、本色了不少。

——您如何看待如今的游戏业？

冈本：现在的游戏业整体缺乏活力。我一直在思考这到底是为什么。日本游戏在海外市场越来越不受到欢迎，各个厂商很少推出完全崭新的游戏，相比较而言更乐于做一些老作品的升级版本，日本游戏市场显现出一副安于现状的保守姿态。针对这一现象和问题，我大概总结出了两点原因。首先，制作人与游戏之间的关系太过紧密。如果一直让一个人负责某系列游戏的制作，作品往往容易拘泥于一个模式，到后来很难有新的突破。渐渐的，玩家会对这个系列失去兴趣。其次就是游戏公司自身方面的问题。为了确保盈利，有时会相对盲目地推出一些续作，而实际质量却被忽视。

——面对这样不太好的状况，您是否打算做些什么使其有所改观呢？

冈本：是的，虽然也许大环境不会因我一个人而很快转变，我也清楚会遇到很多困难，但我仍会努力和很多值得信赖的伙伴一起制作更多真正意义上的好游戏。

——让您决定加入次世代XBOX阵营的关键因素是什么呢？

冈本：开始与MICROSOFT进行接触是去年春天的事情了。当时我已经意识到自己的很多想法无法在现行主机上得到很好的实现，正巧此时听到了有关XBOX次世代主机的消息。细致研究了相关资料后，发现对方在很多方面与我的构想非常吻合。特别是次世代XBOX的基础配置让我感到很满意。现在有很多制作人头脑中的想法由于受到硬件条件的限制而无法得到实现。不过相信对于下一代XBOX来说，这些问题将不存在。

——您所说的“基础配置”指的是“在线功能”（Xbox Live）吧？

冈本：哦？你已经猜到了啊！（笑）让我决定加入（XBOX）阵营的正是这基本功能以及硬件本身的配置。目前有几款作品正在开发中，它们会分别需要次世代主机网络功能以及强大的硬件性能的支持。此外，再加上资金方面的问题，我觉得也只有MICROSOFT才能很好地实现这样一项庞大开发计划。

——我想那几款游戏一定会很有意思吧？

冈本：实话说，目前着手制作的几个作品是我以前所没有接触过的类型。大家可以想象一下会是什么样的游戏，格斗还是僵尸？（笑）一定会出乎你们所有人的意料的。当我提到“我想要尝试挑战一种崭新类型的游戏”时，得到了MICROSOFT的认可。目前工作已经进入可进行试玩的阶段，对于这些新类型作品在发售后取得成功，我个人是充满信心的，也希望大家能够多多关注。我个人绝对不会停止对于新事物的尝试，并且在每一次尝试成功之后，便会寻找下一个新目标（笑）。

——那么在XBOX次世代新主机平台上您想进行怎样的尝试呢？

冈本：之前有很多家公司向我提出要求，希望我制作格斗游戏，都被我拒绝了。既然已经离开原先的公司（CAPCOM），如果再做和以前同样的工作会显得很没有意义。现在我已经获得了一双自由的翅膀，还是希望能够按照自己的一直去工作，做自己真正想做的事情。

——您谈谈和Microsoft Game Studio进行合作的感受。

冈本：与其他公司相比，情报的入手速度很快。能够在第一时间得到很多细致、详细的资料，这一点实在是太棒了！

——有没有不太好的方面呢？

冈本：当然，任何事物都有好坏两个方面。比如说，想要将XBOX的游戏移植给其他主机就是比较困难、甚至是无法实现的。而这一点或许正是由于XBOX硬件方面的特性所造成的，正所谓出色的软件必须有出色的硬件来承载吧。

——看到次世代XBOX硬件规格之时是否非常兴奋？

冈本：那是自然的。或许只有游戏制作人才会真正激动到心跳加速吧。看到硬件性能之后知道自己的很多想法能够实现，那实在是太让人兴奋的一件事情。目前XBOX是几大主机中性能最为卓越的，全世界销量接近2000万台。此时微软又要适时地推出其后续机种，这对于任何一个游戏制作人来说都充满了巨大的吸引力，并且让人觉得次世代XBOX甚至有可能在日本游戏市场的竞争中胜出。不论怎么说，我实在是无法抗拒来自次世代XBOX的吸引力。

——现在掌机和网络游戏均有抬头之势，您如何看待这一潮流？

冈本：虽然网络游戏将逐渐扩大其自身的影响力，但我个人并不认为它普及将代表人与人之间交流的发展，交流的首要前提就是人们直接相处在一起。便携机方面，随着它配置的提高，理所当然会慢慢普及开来。它与家用机具有完全不同的概念，从软件开发到所追求的乐趣也是不一样的。不过或许在不久的将来，便携机与家用机的互动将有更大发展。

——最后请您对广大XBOX FANS说几句话。

冈本：大家得知到包括我、坂口（博信）先生、水口（哲也）先生在内的一些游戏制作人将参与次世代XBOX游戏的开发工作后或许会感到有些吃惊，如果让各位看看现行的开发作品名单的话各位一定会更加惊讶。或许没有人会立刻决定要购买次世代XBOX主机，然而在它那里确实集结了日本游戏开发者的主力，请大家一定要热切关注我个人、以及其他公司的为新主机打造的游戏作品！



坂口博信特别访谈

~在迷雾中前行的探索者~

MISTWALKER株式会社

坂口博信

Hironobu Sakaguchi

Profile

原SQUARE公司著名角色扮演游戏"FINAL FANTASY"系列的总制作人，还策划其他多部著名游戏。后离开SQUARE，成立了自己的MISTWALKER公司，继续从事与游戏有关的工作，并有计划将为XBOX以及DS两款主机开发新作。

MISTWALKER对于游戏的未来所进行的探求

持续多日的沉寂终于被打破，似乎已经有些远离游戏制作领域的坂口博信终于公布了自己的最新作品。虽然更多的细节还未被公布，然而人们对它却充满了好奇与期待。坂口博信先生接受了相关媒体的采访，就今后的游戏制作以及游戏发展可能性问题，谈了自己的见解。

——根据最新公布的消息来看，目前有2款XBOX游戏正在制作当中。在几部次世代主机中，您为什么会选择XBOX呢？

坂口： 这次为MICROSOFT公司的主机开发游戏，并不是在进行多方比较后做出的决定。目前我自己的MISTWALKER公司所从事的主要工作是"前期生产"（Pre-production），具体来说就是负责作品脚本、视觉图像以及系统等要素的构筑。等这些工作得到确认之后，就会进入到大规模的开发制作阶段。我们事先开始了这样的尝试，当游戏的核心要素基本确定下来的时候，正好与MICROSOFT的工作计划比较吻合，所以就准备在XBOX上开展下一步工作了。此外，对方公司里有不少曾经一起工作过的、很值得信赖的合作伙伴，可以很顺利地进行大规模计划性运作。最近无论是为哪个主机开发游戏都变得比较困难，而在这个问题上，MICROSOFT公司是有所准备和应对的，让开发者操作起来更加便利。

——您提到的"Pre-prodution"工作是不是也会花费很长的时间呢？

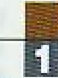
坂口： 实际上这是一项需要很多人员共同参与和努力才能顺利完成的工作，往往团队的工作会在很大程度上影响到游戏作品本身。现在我们打算尝试制作出一款"新次元游戏"，就目前的体制来看这将会是一次非常艰难的尝试。不过还好，实际企划以及前期准备工作所花费的时间还是在我们可承受限度之内的，后面的工作会顺利起来。

——随着游戏主机的更新换代，坂口先生你所制作的游戏在类型，表现等很多方面也都在发生着变化，对于主机给游戏造成的影响这一问题，您是如何看待的呢？

坂口： 这次开发的新作受硬件条件

次世代XBOX

MISTWALKER最新作



「真实」取向的RPG作品

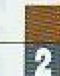
MISTWALKER公司为次世代XBOX主机策划开发的两部RPG新作之一。本作以"真实"作为制作的基本理念，游戏无论是在视觉表现方面还是故事情节内容，都旨在还原我们身边的现实生活。厚重的主题、独特的人物设定等等这一切，都将借助异常出色的画面，一一展现在广大玩家面前。

CONCEPT & KEY WORD

- ●高格调、缜密的世界观
- ●厚重的剧情主题
- ●戏剧化人物设定
- ●写实色彩浓重的视觉表现

次世代XBOX

MISTWALKER最新作



「抽象派」RPG作品

除了前面提到的力图展现真实生活的RPG作品之外，还有一部角色扮演游戏则是彻头彻底的"抽象派"。主人公是一个永不言放弃的热血少年，将以类似于漫画风格的形象活跃于屏幕之上。作品讲述他不断克服各种困难，教授给大家生活的希望以及向着理想不断前进的勇气。

CONCEPT & KEY WORD

- ●意志坚强的少年
- ●个性鲜明的角色
- ●明快向上的故事
- ●精美的图像

MISTWALKER

公司名称的含义为“在雾中前行的人”，意指挡在前方道路中如雾一般无法认清的困难。“在雾中行走的人停下脚步，抬头仰望天空。从闪烁的星星那里获得启示，知道什么是真实，什么是应该去做的事情。抱定信念，再次返回迷雾之中，继续朝前方走去。”（坂口）

MIST WALKER公司的主页，目前可以在此浏览与新作有关的插画等，虽然目前仍无法了解到更多有关于新作的情报，不过从图画中，我们可以对其大致风格有一基本的认识，感觉左边的图片多少有些FF的影子。

的限制会非常少，很多想法和创意都能够很好地得到实现。我个人感觉，目前“画面”、“图像”越来越成为大家关注一款游戏的焦点所在，即使仅仅只站在后面通过屏幕进行观看差不多也能够获得与实际操作者同等的感受。但是，游戏所注重和强调的应当是“互动”，应当只有去实际把玩过之后才能对它有所认识，并且这种认识即使在游戏结束很久之后，都会对玩家具有持久的影响。换句话来说，当玩家玩完一款作品之后能够获得强烈的满足感，绝非仅仅简单看上几眼就能体会到的。为了实现这一点，需要在故事情节、系统、音乐音效等各个细节要素方面下很大功夫。游戏与硬件之间的平衡协调关系固然很重要，而从根本上提升作品本身素质更是不可忽视的重点。

——从前坂口先生在SQUARE公司工作期间，对于游戏作品的故事情节十分重视。您的这一态度目前是否有所改变？

坂口：具体情况还需具体分析。比如拿一款动作游戏来说，我认为其故事情节的重要性是介乎系统程序以及图像描绘之间的。不管怎么讲，我个人还是很看重一款作品的情节构成的，个人比较得意的一些作品在这个方面都还有着不错的表现，这多少也与我个人的兴趣有关。

——在您以往的作品中，系统与世界观往往都会有着较为深刻的关联，目前正在着手制作的新作在这个方面想必也不例外吧？

坂口：从某种意义上讲，这次二者会结合的更加紧密吧。总之大家真正见到游戏后就会明白了。

——顺便问一句，以往的一些作品中，在游戏系统方面您个人比较满意的有哪些呢？

坂口：或许是由于我自己对SLG类游戏比较感兴趣的原故吧，我认为“转职”的系统非常不错。当然，仅凭这一个亮点要想使一款游戏取得成功也是不可能的，作品故事性等其他诸多要素也是非常重要的。

——近期日本游戏市场呈现出低糜的景象，相对海外市场来说甚至有所退步。请问您是如何看待“日本游戏业渐失元气”这一现象的？

坂口：目前对于日本游戏业来说最关键的便是缺乏创新，玩家玩到一款游戏后，总是容易产生“似乎以前在哪里玩过”之类的感觉。回想从前，每年多少总有那么几款新奇的作品出现，然而最近这样的东西越来越少。游戏毕竟是一种娱乐消费，如果没有了充满新意的点子，也就等于失去了对消费者的吸引力，玩家群体自然会慢慢缩小、流失。而欧美市场与日本市场最大的区别正在于此，或许日本在技术方面处于尖端，然而“公司独立开发制作名自创新作品”却是欧美游戏市场的特点。日本的一些大型游戏企业出于对资金支付、人员组织等很多问题的考虑，往往会采取相对消极的安全性经营策略，如此做法最直接的反映就是游戏市场缺乏活力与生气。

——日本游戏在不断丧失欧美市场份额，这是否也是由于玩家兴趣不同所导致？

坂口：以前日本游戏在欧美也有很大的市场，现在却有缩小的趋势。最关键的一点在于，只有真正创新的商品才会卖得好。这又再次回到上一个问题中所提到的，无论是海外市场还是日本国内市场，“点子”是决定在商战中能否取得胜利的关键。我想从我个人做起，多制作真正优秀的作品，让日本游戏再度风靡全世界市场。



XBOX次世代新平台成为了众多制作人的新选择，而更关键的是微软在准备工作上的充实让众多独立制作人感到了前所未有的便利。对于新主机的开发，历来接触初期都有一道难以轻易跨越的门槛存在，而在微软这里，如何帮助开发者简单驾驭繁琐的开发套件，被看成了重中之重的事情。或许这正是欧美厂商与日本厂商的不同，不过任天堂也在这方面做着不懈的努力。比较而言，SONY在硬件开发工作上所给出的难题都让制作人头痛不已。而在新时代更替这样关键的时刻，SONY会交出什么样的答案呢？过不了多久，三家都会坦白。

NINTENDO DS

MISTWALKER最新作 3

战略S・RPG

公司为任天堂DS企划制作的游戏是一款S・RPG作品，这或多或少源自于坂口先生自身对模拟游戏的爱好。其实他在很久之前就有意制作此类型作品。之所以会选择DS作为平台，是出于“模拟游戏”与DS“触摸操作”的亲和性。坂口先生构想多年的事情即将得到实现！

CONCEPT & KEY WORD

- 正统战略模拟风格
- 独特的触摸屏操作
- 全新的游戏系统
- 高度游戏性



系列的最新作终于登陆DS掌机，通过触摸屏操作感受无穷的乐趣。坂口本人也是该系列的FANS，据说如果DS能出一款游戏前往飛翔，他一定会选择本系列作品。

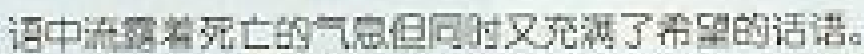
剧本评析专栏

人生活剧

飞翔吧，渡鸟；流浪吧，Drifter

□作者简介：杨柳，因喜爱分析各种艺术作品的文学形象和戏剧冲突而选择了文学专业，副修心理学，曾出国留学。执着地认为游戏对于人物的刻画并不低于其它任何艺术形式。

□责编/唯夜



□文/杨柳 □题图/华光

鸟总是要起飞的，翱翔于晴空之下，碧波之上。但我们真的不想看到她来到了一片新天地，却在其中迷失了自我。

Wild Arms，狂野历险，一直是我钟爱的一个RPG系列。此前她的风格独树一帜却又很难用几个字来概括形容——说她清新？但其中又掺杂着漫天黄沙的苦涩；说她凝重？但却又很容易使人心生不羁以至于浪漫的豪情。在哀伤和孤独的表象背后，是对自我肯定的追求，对自由明天的向往："Wild"的背后，是荒原上那流露着温柔的狂野。

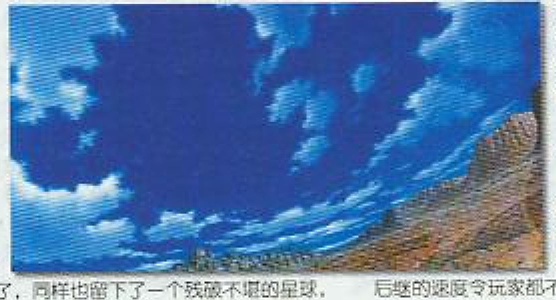
系列的前三作虽然人物各不相同，情节之间彼此也没有什么联系，但却都有一个总的世界观作为背景，渗透在游戏的每一寸土壤里。那就是久远以前发生在法尔盖亚（Filgaia）大陆上的人与魔族之间的战争。战争从来都只有简单胜负概念上的失败者，却没有生命意义上的胜利者——虽然魔族被击败封印，但人类所拼死保全下来的，也只是一个伤痕累累的法尔盖亚——资源枯竭、沟壑深重——这种苍凉和荒芜的氛围和背景设定在3代中得到了集中深刻的展现。

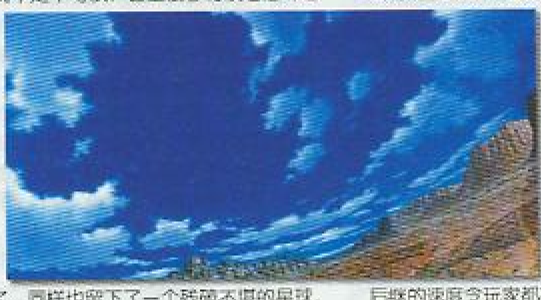
为了追求存在的意义、为了寻觅迷失的自我、为了身上背负的哀痛……这片荒野上的一些人选择了漂泊，漂泊在黄沙和偶尔出现的令人惊喜的绿色之间，这就是"渡鸟"。

然而鸟总是要起飞的，翱翔于晴空之下，碧波之上。此前系列的几作正是很好地把握和表现了这种气魄，驰骋于天地间的情怀。

对于这次的4代，我同样在她发售前抱着兴奋和激动的心情来期待，期待她给我带来再一次的感动，这种心情同样维持到了游戏开始之后的几个小时。

但渐渐地我就开始觉得不对味儿，上面所说的系列传统设定和背景等等几乎全都影踪不见，空留下一个同样名叫"Filgaia"的地名而已。推翻传统是很需要勇气的事情，推翻传统不是不可以，甚至很多时候它意味着再度进化。然而令人遗憾的是，在这片之前的东西几乎什么都没剩下的"荒野"上，我们却感受不到太多的新生——当然新事物的成长是需要时间的，但现在的一切似乎都是浅尝辄止，东西不少却有简单拼凑的痕迹，这真的还是法尔盖亚大陆上的Wild Arms吗？





完全抛弃了人魔战争背景的4代，又另外营造出了另一场曾经的大战——这一次是人和人自己打了，同样也留下了一个残破不堪的星球，以及具有毁灭力量的禁断武器ARMS。说到这里我不禁要问，何必呢？何苦呢？几乎是同样的思路设定，为什么要再编织出一个版本来……

当然制作小组肯定是用了心思的，这么做是有他们自己想法的——由"魔"换成了"人"，这其中就大有意味，或者更应该说，本应该大有意味。"人"与"魔"从广义上说，本来就是两个绝对对立的群体，这中间的善与恶分得太清楚，清楚到简单的地步，简单到容易使剧本缺乏发挥空间。而如果换成了人与人之间的对立，这其中可能涉及的复杂多变的东西就太多了，人性的美丑更容易在同类的碰撞中显露出来，这样一来，剧本的思想和艺术感染力也就可以找到另外一番天地。

我个人相信制作组有这样的考虑，否则的话，这个基本只是换了称谓的背景设定岂不是在浪费自己的脑细胞。

但事实是，他们还是浪费了自己的脑细胞，或者更应该说，浪费了这个同样不错的题材。人与人在荒野上的交织碰撞在很多情况下竟然表现得那么苍白无力、单薄且勉强。

其实拉克薇尔（Raquel）旅行的理由还是很令人感动的——"（因为自己已命不长久）想再看一看这片大陆上的美好事物。"这真的是一句言语中流露着死亡的气息但同时又充满了希望的话语。

可惜的是游戏中对他们性格和形象的刻画描写还不够丰满和立体，很多时候甚至令人感觉是策划者在向我们灌输"XX是XX样子"。比如阿纳德（Arnaud），18岁的他显然是被制作人员有意设定成这样一个年龄——介于"成人"和"孩子"之间，而大人和小孩对于这个世界不同认知之间的冲突，其实就是这次4代的主题之一。

先说回阿纳德，他是被选中要表现出一种处于两个群体边缘、处于成长之中，性格和思考上来回摇摆不定的角色。但游戏中的很多时候呢，他只是在简单重复"我是个大人了，我已经是个大人了……""我有敏锐的眼光。"他说、同伴说、敌人也说，翻过来倒过去地说，不厌其烦地说。拜托，真的，"成长"不是就靠这个表现出来的吧？星爷的"其实我是一个演员"也没有重复几遍吧？而比起言语来，他在行为上的表现就更突兀，飞空艇上面对那个嗜血狂BOSS的时候，阿纳德几乎没有任何铺垫地表现出了把玩家都吓一跳的极度恐惧，前无征兆后无延续，感觉就好像神经突然搭错了线。现在回头来看，似乎就是导演为了安排让捷多说出一句"我相信同伴！"话来，而设计了这个俗到爆的桥段——从这段情节到这个本末倒置的安排本身，都令我无法容忍，手法未免也太拙劣了。

而谈到两位"主角小孩"捷多（Jude）和由莉（Yulie），给我的感觉更像两张白纸——我不是在形容他们单纯，当然他们的确单纯，但通过游戏留给我的印象就像白纸一样——没有印象。由莉还好一些，至少她知道从"对不起"改为"谢谢"了，但捷多的热情就令我有些摸不着头脑，凭什么啊？当然了，也许这也就是制作人员的意图——以一个孩子的想法和思维看待这个世界，透过孩子的眼光来探触这个世界的生存规则，但我还是要说，做得远远不够，捷多只是变成了一个体现剧本构思意图的工具，但没有好的传达方式，作为构思的文字也只是一堆笔画而已。

话虽如此，至少主人公们的形象还是不至于那么苍白无力的，但相比之下，敌对势力的那一大票"死跑龙套的"，其表现可就令人失望透顶了——这是个动作闯关游戏么？开篇没多久出现的那一批人各有特色，令人心生很大的期待，可随后就是突然遭遇、开打，然后……就真的死啦？！敌人前仆后继的速度令玩家都不可思议，一个个露脸之后摆几个pose就挂掉没戏了，制作组这是想什么呢？难道真的以为矛盾冲突的展现就是靠简单打几架表现出来的吗？而对于那几个一直把自己包在铠甲里的老人的塑造，也是可笑到荒唐的地步——玩神秘玩阴沉玩了半天之后，竟然就是为了"长生不死"这种无聊目的？！那还不如去找人鱼肉吃呢。随后几个老头子就被冷血的特务局长一鞭子抽死，虽说是恶人，但死亡之突然令浪费了半天感情的玩家哭笑不得。

人物是构成世界的元素，是制造戏剧冲突的灵魂，那么人物塑造得有所欠缺，势必也就导致了整个世界观的缺憾。不可否认的是，4代世界观的狭小是她的致命伤。非常非常朴素、以至于可以说原始的完全单线强迫推进的流程，无疑使人对"这是一个广袤的世界"的感受大打折扣，"荒野"的气息被降到了最低点。在前三代的自由探索之后，本作这个设定不得不说是一个巨大的退步。法尔盖亚上就只有四个城镇？这无论如何谈不上是一个系列RPG的规模，这种感受令我异常难受，如鲠在喉。

不是外传的外传，这是我在游戏进行了40多个小时后终于得出的感受。曾经的激动和兴奋中，现在却掺入了莫名的惆怅。渡鸟啊，你何时能再飞翔；Drifter啊，正期待着快意的流浪。

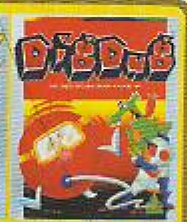


NDS上速度感最夸张、游戏时间最长、隐藏要素开启条件最麻烦的赛车竞速类游戏《山脊赛车DS》已经把小沛折磨得快不行了。为什么现在小沛却要再次提起它呢?原因就是其中出现了几位FC时代的老朋友。看到这些昔日的玩伴，不禁让人回想起了10多年前的事情，今天就拿出来和大家一起分享吧。

Vol.10 主持:小沛

这期"米花通信"的内容在一定程度上也可以说是秘技，也就是《山脊赛车DS》的车辆选择画面中带"?"的车辆出现方法。不过大家还是做好心理准备，因为这些隐藏车出现的条件相当变态。不过一旦出现隐藏车辆后的成就感也非常大，而且每一辆隐藏车都是性能优良，甚至造型非常独特!下面的文章中，我就为大家介绍其中比较恶搞，同时又充满怀旧色彩的三位老朋友。





最痛苦的开启隐藏过程

你的朋友有NDS吗?或者你自己有两台NDS吗?实在不行借一台总可以吧?什么?都不行啊!好，你可以不必考虑这些隐藏要素了。因为开启隐藏要素的方法就是要联机对战!需要用到这种特殊方法开启隐藏的车辆一共有7辆，还有一个?号车要通关后打特殊模式才能取得。

相信很多玩家在玩这款游戏时，一看到选车画面下边的一堆问号就不爽。可是无论你怎么拼命完成游戏的进度，它们死活就不出来，估计很多玩家当初都跟我一样苦恼。如今开启隐藏要素的方法倒是知道了，可是对于只能弄到一台NDS的玩家来说，这份郁闷的心情还是无法得到缓解。而且就算是有两台机子，也不是一时半会儿可以打出来的。小沛我一共花费了超过10个小时!因为一开始得到的消息就是要不断对战，于是小沛选了一辆最喜欢的车就开始比赛，可是没想到前20局出了两辆后，就很难再出现第三辆了。最后才知道，原来需要换车玩才有效，害我白白浪费了许多时间。准备和我一样开启隐藏的朋友们做好长时间战斗的准备吧。



专打小飞虫的Galaga

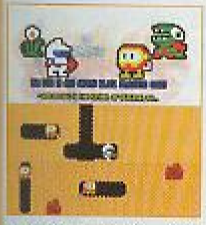
《大蜜蜂》中那架专门打昆虫的飞机竟然也出现在了赛车游戏中?!当初FC上有非常出名的两款射击游戏《大蜜蜂》和《小蜜蜂》，其实它们的名称是《Galaga》，译名实在是不好定，不过叫做"蜜蜂"还是很贴切的，因为敌人都是飞虫，而且其中确实有蜜蜂。大蜜蜂在当时还是挺受欢迎的，特别是其中的秘技，更是增添了不少乐趣。不知道现在还有没有人在玩这款游戏，还有没有人记得，只要先故意让敌人把自己的飞机吸走然后再解救出来，就可以两架飞机同时战斗了。估计经历过那个时代的玩家都不会忘记。

如今，Galaga来到了《山脊DS》中冒充赛车，却也极富吸引力。不过令人不解的是身为战斗机，其速度竟然和Pooka一样，只是加速非常出色，同时控制性非常灵敏，没有半点抓地。控制Galaga的感觉就是非常"滑"，随便一按转向键就会出现比较大的动作，另外由于机身庞大(其实还是缩水了)，在一些狭窄的路段它几乎占满了整个路面，因此在想超车时，对手和自己都会很头痛。告诉你一个损招儿，那就是拼命练起步速度，只要一开始先占据领先，后面的车就很难超过你。



山脊赛车DS中的隐藏游戏明星

被当作气球吹的Pooka

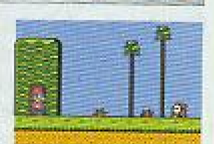


FC上的《Dig Dug》大家不会忘记吧?记得当初的译名为"叮当"。这款游戏可以说是后来《钻地小子》的前身，不过该作的游戏方式略显简单，唯有对付敌人的方式比较有创意(其实是很口胖)，当时就想不通，敌人为什么就老老实实地让你把它们当气球吹呢?其中的一个敌方角色"Pooka"给人留下的印象尤为深刻。因为它本身长得就像个气球，还戴着风镜，不但长得可爱性格也比较温顺(不会像小鳄鱼那样乱喷火)。也许是看中了它在游戏中具有移动速度快的特点，本作中首个被收录为"赛车"的角色就是它。

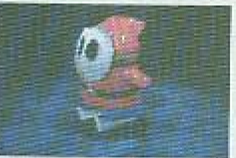
这个家伙在《山脊赛车DS》里的表现比较出众。其速度在众多车辆中属于中等偏上，加速绝对上乘。不过由于它几乎是飘在天上，因此抓地力不好，很容易甩尾，当然这也不是缺点。Pooka的一个明显的优势就是宽度窄，在狭窄路段也可以超车。但缺点就是它是个圆球，因此"车头"、"车尾"的区别很难分清，在转向时可能会出现面对方向难以把握的问题，多练习就可以习惯。建议在道路狭窄的赛道使用这个可爱的Pooka。



害羞的面具男Shy Guy



有谁会想到《超级马里奥2》中的敌人会叫"Shy Guy(害羞的家伙)"这个名字。别看它戴着个面具，穿着也很诡异，其实它是在掩饰自己害羞的真实面目。Shy Guy最早出现在FC的《超级马里奥2》中，不过当时它还真不怎么有影响，后来的GBA移植了这部作品之后，许多玩家开始注意到了这个被马里奥扔来扔去的家伙。前不久在《马里奥网球》中，这个害羞的家伙也戴着面具出战了，可见它也慢慢开始向着游戏明星的方向发展。



在本作中，考虑到Shy Guy的速度并不快，于是给它配了一双冰刀(在公路上滑?!)。不过最多也就算是个中等水平，在所有的隐藏车中还是表现最差的一名。但是加速依旧出色，控制也没得说，抓地几乎没有感觉，就像是一架小型Galaga。它的姿势倒是很搞笑，跑起来很像阿拉蕾!玩家实在无聊时可以用它玩玩，个人感觉对比赛帮助不大。

其他隐藏车辆一览(必须通过对战开启)

速度:10 加速:4 控制:7 抓地:2





速度:9 加速:5 控制:8 抓地:10

速度 10 加速 5 控制 9 抓地 6



速度 9 加速 9 控制 10 抓地 10

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】1984年，在SONY厚木工厂情报处理研究所内，久多良木健被System-G的神奇功能所深深震撼。与此同时，在他内心深处隐约产生出这样一个设想，如果将这套系统与游戏机相结合，或许能够创造出新的奇迹……

第一章 热情的思索 ——SONY入社

久多良木健对于“System G”与FC的结合充满了期待，这不仅源自于在技术层面上的兴趣，更与他本人的出生和成长过程具有着相当深刻的关系。对于有着不平凡青少年生活经历的久多良木健来说，一旦遇到什么新奇有趣的事物后，都会很自然地把它与商业化行为联系到一起。

久多良木健于一九五零年出生在东京。久多良木这个在日本人中十分特殊的姓氏来自于位于熊本的一座城镇的名字。他的父亲久多良木武次在熊本县出生，不久漂洋过海来到台湾。于台北帝大毕业后，和亲戚一起从事一家名叫“新高堂”书店的经营，并成功地使其成为了当时台北最大的一家书店。第二次世界大战结束之后，久多良木武次回到日本，居住在东京江东区独自一人重新开始了一家小型印刷社的创业。可是，战后日本的生活状况十分窘迫，久多良木一家过着饥一顿饱一顿的生活。

在这样的情况下，还在上小学的久多良木健也就不得不开始帮助父亲工作，以分担家庭生活的重负。每天早上五点起床，晚上十一点以后才能休息，日子就这样日复一日地过着。放学回到家中，久多良木健就要马不停蹄地投入到工作中去，他具体要负责印刷制品的配送工作，即使是干到汗流浃背，他也不能停下来休息。对于那时还只是一个小孩子的久多良木健来说，每天最最幸福的时刻就要算是进入梦乡的那短短的数个小时了。回顾那段历史，他本人说道：“至于放长假或者和家人一起出去旅行什么的，那简直就是梦想中的梦想啊。对于一个做生意的人来说，或许根本就没有退休这个概念，他们只有一刻不停地去工作、工作，父亲也经常这样对我说。”

辛苦的生活并没有太多影响到久多良木健的学习，他在学校的成绩很好除社会学科拿到四分的成绩外，其余科目全都是优秀。当时，老师对于久多良木健的评价是缺乏“协调性”，意思是说他和别的孩子相比总是显得有些特例独行。不管遇到怎样的情形，他总能强硬甚至是看似有些“顽固”地坚持自己的想法。与其说久多良木健缺乏“协调性”，倒不如把他比作为一匹充满自信的“独狼”要来得更为恰如其分。时隔多年，现在我们再次回过头来看老师当时所说的话真的没有错，正是因为从小养成的这样独特的性格，渐渐成为了久多良木健在之后从事和开展各项工作过程中的“牵引力”，并最终帮助他成就了PlayStation事业上的巨大辉煌。

久多良木健进入大学研究室深造期间，父亲武次被无情的病魔所击倒。此时，久多良木健所要面对的是如何继承父亲苦心经营大半生所创办起来的家族事业。武次对久多良木健说：“咱们家的生意到我这一代为止就结束吧。你已经长大了，要向前看得更远些，去做自己真正愿意做的事情。”虽然父亲这样说，而且凭借当时家里的经济能力，完全有条件帮助自己去尝试或者开创全新的事业，但是在久多良木健心中早已有了打算。他一直以自己身为一名商人的儿子而感到骄傲。凭借自己的能力、用自己的每一滴汗水去换取收



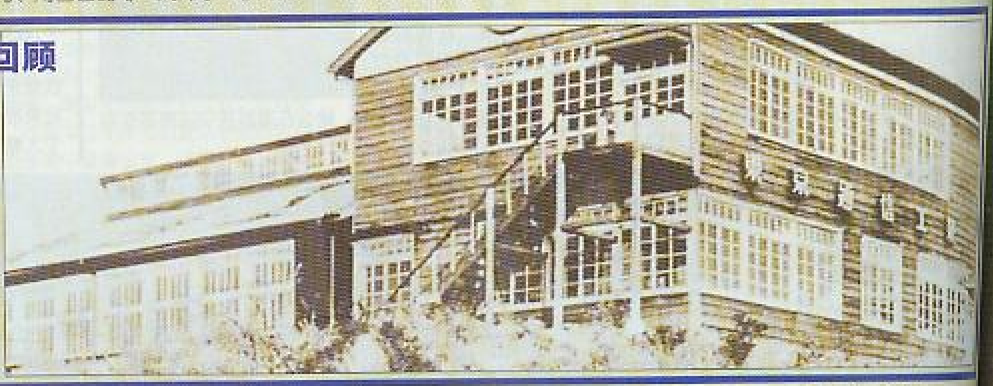
获，这才是最大的欣慰。久多良木健不愿意成为一名公务员或者是一个普普通通的公司小职员。在他看来，简简单单地为他人打工是非常无聊的一件事情。不论是天生的、亦或是在成长过程中所渐渐形成的，总之从很早之前开始，久多良木健与“商人”这个词语之间就已经形成了相当紧密的联系。

即将面临毕业之时，久多良木健心中想要独立开创自己事业的愿望愈发变得强烈。现在所谓“大学生创业”已经不再是什么太为新鲜的话题，不过在七十年代中期，拥有如此想法的大学毕业生的确是少之又少。虽然热情是足够的，但是客观现实却使得久多良木健不得不冷静下来，对走出大学校门、踏入社会后的生活重新进行判断。通过思考，他认识到“无论如何，经验是十分重要的。有了它之后再慢慢实现自己的抱负也不为迟。”最终，他决定加入一家自己喜欢的公司，一边工作，一边学习并积累经验。至于目标，久多良木健心中早已有数，这个公司就是SONY。SONY现在已经成为众多大学生就业选择名单中的首选，然而在上世纪七十年代，它在日本就业人气榜中仅仅排在五十几名的位置，作为一家于二战后才刚刚成立的公司，其对大学毕业生的感召力完全无法与三菱、三井等传统日本财阀团体相比。然而，正是SONY与众多日本传统企业与众不同的新兴运作机制深深吸引了久多良木健，他认为自己在那里一定能够学到很多有用的并且是自己真正感兴趣的东西。久多良木健的这一想法也得到了父亲以及大学导师的支持，一九七五年，久多良木健如愿以偿地成为了SONY的一员。

在SONY的工作经历，让久多良木健感到非常满足。正如他事先所想的那样，在这里，久多良木健从同事那里学到了很多自己感兴趣的东西，一步一步不停地充实完善着自己。在众多学习积累经验的过程中，最最重要经历的当数在厚木情报处理研究所里与“System G”的那一次遭遇。它进一步激发了久多良木健对于先进数码技术的兴趣和认知。当然，这次遭遇的实际意义还远不止这些。让我们试着想象一下，如果久多良木健那时没有亲眼见到“System G”，也就不会迸发出将它与FC相互结合的点子，或许在日后也就不会出现关于“PlayStaition”的构想。即便就算是真的形成了这样的一个构想，时至今日我们所看到的，也不会是摆在面前的如此精彩的PlayStation。难怪人们愿意把那次久多良木健与“System G”看作是一次“命运的安排”。(待续)

SONY公司简要历史回顾

●1945年9月，井深大在饱经战争创伤的日本首都东京开始了艰难的创业工作。位于日本桥白木屋百货商店(东京百货商店，1999年1月关闭)内的一间狭小的房屋便是他与其他几个伙伴的工作间。恶劣的条件没有影响到井深大等人的干劲，不久之后，一个名叫“东京通信工业株式会社”的新企业（亦称“东京通信研究所”，简称“东通工”）正式成立，这就是SONY公司的前身。1958年1月，“东通工”正式启用“索尼”作为公司新的名称。



□责编/布塔

"GAMES WILL NEVER BE THE SAME"

Xbox STORY

魔盒的故事

编者按：XB发售已是3年有余了，在XB360年底即将发售，XB行将推出历史舞台的今天，我们想是该对XB不尽如人意的一生进行"清算"了。那首先就从发售之初，一些业内人士的观点来看看XB当年在人们心中是怎么样一个形象吧。

-游戏将会从此改变-

关于XBOX的市场定位问题

升山宽　MASUYAMA HIROSHI

上期概要：2002年xb发售前夕，日本学者对其可能的市场定位做了详细的分析。

2.重视软件制作方的意见

XBOX的确是一台性能非常非常强的主机，给笔者的感觉就是"这是一台给了解游戏的人们准备的主机。"不过在商业软件提供方面取得成功的微软，在数码娱乐界还仅仅是个新兵。就他推出的主机，或许在很多实力层面的东西人们不会怀疑，但究竟微软对这个新领域有多少了解，的确是比较让人担心的。下面不妨来看看当时美刊的一些观点："微软的XBOX计划，比起之前的很多，比如WINDOWS计划等商业活动来说，要变得更加软，更加灵活。在XBOX的整体商业运作过程中，更多地听取了其他公司的意见和建议，并对整体计划的细节进行了很多调整。

此外，从市场中得来的收益也是一样，并不是全部归为己有，而是与其他一些参与整个运作的合作伙伴共同分配，这样就与他们筑造下了坚实的合作基础。另外还有机能方面，微软也没有把各种机能设计得过强，而是听取了此领域中的老厂，将性能调整到了一个比较平衡的状况。"（ZDNet，2001.11.16）

XBOX性能参数	
CPU	INTEL制733MHz
画面效果处理器	微软·NVIDIA共同开发
	CUSTOM处理器233MHz
内存	64MB
数据传输带宽	6.4GB/sec
多边形处理能力	116M/sec
组织压缩率	6：1
记录媒体	2-5倍速DVD-ROM
	内藏HDD
	8MB记忆卡（外接）
出入力标准	4个端口（手柄端口）
	10/100MbpsEthernet
Audio·Channel	256
硬件的3DAudio对应	64·3DChannel
MIDI·DSL对应	可
网络对应	可
DVD影片播放	可（遥控器必需）
HDTV对应	可
最大解像度	1920X1080

·2002年1月11日举办的"XBOX Conference 2002 Winter"中公布的数据。

这些举措，的确是与那些在家用游戏市场中经常出现的失败有着显著不同的。以前也不是没有过信自己的机能配置而把软件商的建议当耳边风，从而导致失败的情况出现。看来所谓的这些"前车之鉴"，微软是确实地从中学到了不少东西。听取一些在数码娱乐领域中有经验的软件商的意见，会使微软获益非浅。

"在XBOX的商业运作中，他们展现出了令人难以相信的强大凝聚力，这值得很多人学习，更值得人尊敬。虽然都是微软，但现在他们的态度与在商业软件领域中的傲慢完全不一样，这将会成为他们的战斗力。"（ZDNet，2001.11.16）

3.究极的游戏体验

现在在介绍新主机的时候，往往最强调的是性能，这点笔者是最为深恶痛绝的，但这确实已经成为了潮流。但人们往往容易忽视的是，没有好的软件做支撑，拥有再高的性能也没用，这点在游戏的历史长河中已经有很多事实可以作为佐证出庭。也就是说，与第三软件制作方的关系在现在来讲是非常重要的，而与软件商保持良好关系的XBOX，今后的发展值得大家注意。

XBOX的CPU是以INTEL的P3系列为基础改进而来，与01年当时PC时价相比就知道，以3万日元的配置装备一台游戏机，这可以说是个划时代的高配置。而且内存64MB，及高达秒间6.4GB的数据传输带宽，更让人体会到了XB的强劲。不过和其他主机最大的不同，还在于它标准配置中内置的硬盘。作为标配，硬盘无论在储存各种格式的媒体，抑或是进行游戏记录的保存，都是绰绰有余的，这是之前任何一台主机所不具备的高性能配置。而且这点在后来的软件开发中很受开发商的欢迎。

游戏媒体采取的是DVD-ROM，但并不能直接观看普通的DVD影片，这点和竞争对手"PS2"及松下产的DVD播放版NGC"Q"大不一样。

在日本发售的版本，标准的配置是比美版要小



一当时XBOX发售之时对手柄的调整表现出其对日本市场的重视。



的手柄+立体声AV线+电源+附赠的VIDEO软件。手柄的大小其实是小节，美国佬的大爪子大丫子不是咱们东方人能比的，所以在日本版中使用小一号的手柄是理所当然的。但这个小节却显出了微软的诚意，毕竟因市场环境的不同而采取大小不一的部件规格，这在游戏主机的设计中还是很少见的。同时相对于PC的键盘和鼠标，游戏主机的手柄不仅要具备基本的操作机能，还承载了区别于PC，乃至于区别于其他主机手感的深层意义，手感毕竟是一台主机给人的第一印象中比较重要的一环。而微软敢于在这个重要环节上做出如此调整，足见微软对日本市场的重视。

仅看数据或许还体现不出来，但每个亲身体验过XBOX的人都会被其那称完美的画面效果所打动，可以说是完全冲破了当前画面表现的一个瓶颈。可轻易处理的阴影与细节色彩等部分，以及最高水平的多边形建模，都表现出了及高的画面水准，比如最难表现的水波与毛发的表现，都可以说是目前的最高水平。DOA3中的画面表现就非常完美，很好地衬托出了游戏环境的气氛。

当然或许会有一些比较了解数码这方面的人会想，"这画面好是好，不过到底能在普通的电视上有什么表现呢？"有这样的疑问也是很正常的，我们知道，一般电视的解析度为640X480像素左右，但XBOX的机能却达到了1920X1080像素的高解析度，这就产生了普通电视会对XBOX机能产生限制的情况出现。为解决这个矛盾，买个高清晰的电视也是不得不为之的必然了。其实从某种程度上讲，对游戏画面的追求已从单纯追求主机性能转变到了追求配套设施的水平上了。

当然不仅在画面上，其他方面XBOX也有不错的性能表现。比如通过外接AV线，可以完全实现5.1ch音质的对应，这种高效果的音质表现绝对会使游戏感觉翻倍增长。但同时，一套5.1ch所必须的6扬声器及功放，在01年时价约为3-5万日元左右。可见要实现微软那种对"究极的游戏体验"的追求，用户们也要颇下一番工夫。　**（待续）**

□责编/无无

太空警探埃斯为了追踪一名叫章鱼的罪犯来到了地球，但是却被困在了一个……







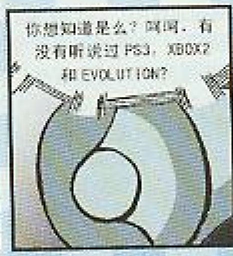










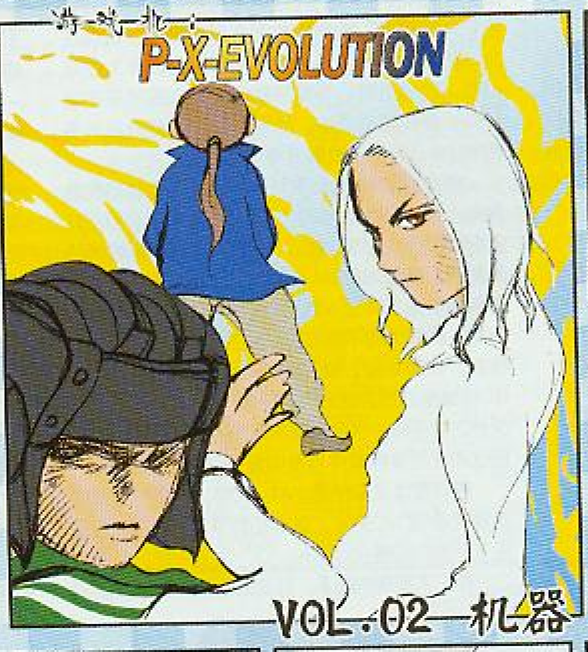


























哈哈！我说的不是你们那些假想！我已经掌握了三大新主机的全部资料！


这些主机的能力都强得惊人，而且我利用这几台主机的能力造出了一个史无前例的终极游戏机！它的名字是……


P-X-EVOLUTION!
也就是你们目前所在的这个城堡！


只有被它选中的人才能看得见它。
并会被它吸引而自己不知不觉地走进来。


这部机器有将现实中的人载入游戏中的能力，是真正完美的游戏机！


也就是说你们现在正在游戏中生活。
你们全在我的掌握之中！


现在你们知道我是个多么可怕的天才了吧！


你们是不是觉得很害怕?!哈哈哈哈哈哈……


静……


听了半天还真是啥也没听懂。
疯子！
解散！解散！


……
……你们这些家伙……
这算是无视我么……


来…来人哪！


主人有什么吩咐？


你去给我好好教训一下那三个不知天高地厚的小子！


是！主人。


这么看来我们现在正处在游戏中。
怎么才能出去呢？


嗯！？那边好像有什么人正走过来。
!?


除了我们还有其他人在这里么？
他越来越近了……


嗒嗒嗒……


嗒嗒嗒……


啊！这个人…这不是……


八神庵！


死！


啊……


你们受死吧！
吼……


你吼什么吼?!
哐！
啊！


我最讨厌长指甲的男人！
救命……


不带你们这样玩得…三个人打一个……
欠揍！
小辈儿！


我问一下，这部漫画到底有我们什么事儿？
演完这格应该就可以回家了。
我们只是客串。


太好了！它把这个栏杆给割断了。
可以出去了。


这次轮到我们反击了！
去把那个疯子揪出来！
没错！

未完待续



光荣的荣光 KOEI的历史情结

现今如此执着于历史题材的厂商中，恐怕没有一家比得上光荣，或者说KOEI做得如此透彻了。你可以说她已经放不开这个题材，但也可以说她不愿意放开这个题材，毕竟如果没有光荣的坚持，也许很多历史将在游戏中被遗忘。KOEI的历史情结恐怕已经融入了他们的骨子里，她靠此起家，凭此守业，也在此基础上创造出了辉煌。

现在提及KOEI就必是厮杀声响成一片的无双，是的，这是光荣目前取得的最大成就，我们今天的言语也还是多少躲不开，但我们在满眼的刀枪剑戟中不要忘了这样一个事实，就是光荣始终没有背离她的“历史”。是的，光荣手中的历史确实经过了一些“演义”，但在疯狂追求娱乐性的今天，我们又有多少好挑剔的呢？KOEI的努力使我们记住了一段段历史中不朽的人和事，同时她也依靠那些已经变为传说的人和事铸造着自己的辉煌。



光荣如何讲述属于她的三国，在此我们就不多言了，因为有人会固执地认为“三国历史还是应该由中国人自己来讲”。但其实想想，KOEI在夸张之外是不缺乏艺术的，而且三国志出了十作，真三国无双前后四代，她已经很诚恳了。

但毕竟三国的东西我们已经说得太多，那就结合着光荣手中另一段那似真似幻的历史，真假结合的故事——日本的战国时代，看看光荣是如何在这一段历史中讲述着她的执着，演绎着她的情愫。

□文/无无、荇菜、唯夜　编排/唯夜

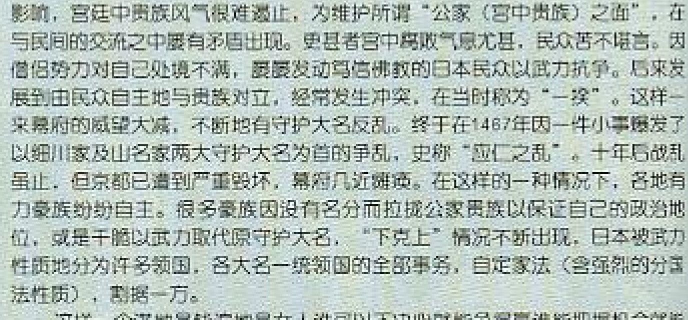


乱世中搏击着的风云儿们

首先不可不说的就是《太阁立志传》，这也算是一部很有特色的个性作品。

游戏设定的时代背景是在日本的十六世纪中叶，这是一个日本历史上极度混乱的时代。东西方文化的交流与冲突，日本人对自己本国在世界范围内的定位与反省，日渐衰落的集权权威，还有羽翼丰满的地方势力等，所有当时的社会发展矛盾与人文矛盾都凸现得非常到位。这不仅是日本历史中最有学术价值的一个时期，同时在整个东亚文明史、人文史乃至当代泛亚太圈文化的形成学上，都是一个非常非常有研究价值的历史时期。

其实这样的背景之形成，是有着其原因的。这还要上溯到15世纪中期，当时的日本虽然说是皇族中央集权，但实际上强力的军队握在各守护大名手中（这么早就军政分离了？），由幕府将军统一管辖。但受日本复杂的历史人文影响，宫廷中贵族风气很难遏止，为维护所谓“公家（宫中贵族）之面”，在与民间的交流之中屡有矛盾出现。更甚者宫中腐败气息尤甚，民众苦不堪言。因僧侣势力对自己处境不满，屡屡发动笃信佛教的日本民众以武力抗争。后来发展到由民众自主地与贵族对立，经常发生冲突，在当时称为“一揆”。这样一来幕府的威望大减，不断地有守护大名反乱。终于在1467年因一件小事爆发了以细川家及山名家两大守护大名为首的争乱，史称“应仁之乱”。十年后战乱虽止，但京都已遭到严重毁坏，幕府几近瘫痪。在这样的一种情况下，各地有力豪族纷纷自主。很多豪族因没有名分而拉拢公家贵族以保证自己的政治地位，或是干脆以武力取代原守护大名，“下克上”情况不断出现，日本被武力性质地分为许多领国，各大名一统领国的全部事务，自定家法（含强烈的分国法性质），割据一方。



这样一个满地是钱遍地是女人谁可以下决心就能争得赢谁能把握机会就能出人头地的时代，有一位青年出现了。他就是贯穿整个游戏系列的主角人物，丰臣秀吉（当然在游戏刚开始的时候他还叫做更加可爱一点的“木下藤吉郎”）。他出身于日本中部的美浓国（今日本岐阜县）的一个农家里，自幼为人精怪，青年时在与父亲的一次吵架后负气出走，流落江湖。在放浪的几年时间里他受尽磨难，同时也结交了很多江湖人士，他善于交际的才华也帮助了他今后的成功。秀吉后来结束了流浪生活，进入了织田家。当时的织田家地处日本中部，是东部各有力大名“上洛”（指统豪率兵进入京都，受天皇召见后得到辅佐天皇的名义，在很大程度上是取得日本最高权威的象征）的必经之地。而织田家当时实力薄弱，很难与人正面相争。俗话说的好：越渴越吃盐。强大的今川义元出兵上洛，织田家的领袖织田信长拼死一战，在桶狭间大破今川军，维护了领地，也打出了精神面貌，树立了权威。



游戏就从这里开始，与其他战略类游戏不同的是，玩家要扮演的是一个普普通通的刚当上足轻组头（当时的最低阶级军官，大抵相当于二级木匠）的木下藤吉郎，从完成各种主家的命令开始，进行内政、军事及外交等各种工作，做好整体战略实施中一颗坚实的螺丝钉。而同时自己也要升官发财，最终的目标当然就是辅佐信长一统天下。当时接触这个游戏是在PC上，那时KOEI的主业还是PC，后来才有了MD及





SFC的移植版。其实客观地来讲，同大航海系列的第一作一样，游戏有着创意优秀但整体表现一般的致命伤，以至于这个游戏并没有什么太大作为。

于是乎，游戏的续作出现了，而且这部"太阁2"成为了众多玩家心中的永恒经典（说这个系列像大航海是有原因地，大航海的2一样是传世经典）。因技术的进步，游戏的画面和音乐都有了显著的进步。当然今天看来还是很简陋了，不过在当时来说是非常能够令人满意的。更让人满意的是游戏的品质，游戏的地图涵盖日本全域，有200座左右的城及60个左右的城下町（即日本当时负责军政要务的城堡周围的民众居所，包括民间商业及文化活动均在此进行）。战略的目标是日本全域，玩家可玩的东西就要多出很多，玩家更可以随意进行角色的能力培养，到民间各种不同的地方可以练习自己不同的能力，以及各种有着神奇功效的商品买卖，可以说这使得游戏更加真实，更贴近民间生活，也使人对当时的日本社会氛围有了更为亲密的接触，临场感更高。游戏中玩家可以出奔，离开织田家为其他大名效力，同时可以招收自己的手下，还可带一人随行，商人或被抢的时候可以拿他们出来挡箭，更可以一起在住宿的时候学习，培养主角及培养手下的养成乐趣也就出现了。游戏在通关后还可以使用柴田胜家、明智光秀及新武将；同时游戏中的历史事件包括了秀吉的发家史中所有的重要事件，历史真实度也足够了。在当时，有着这样丰富要素的一款游戏出现，自然会引得大家废寝忘食地玩了。

游戏的3代在画面上有了很大提高，但遗憾的是在游戏的自由度上非常有限，以至于比起2代来差距过大，令很多玩家难以接受，很多老玩家流失了。虽然画面上奠定了后面几代的精细风格，但在游戏性上的欠缺使得作品最终失败，这也是唯一一个没有移植家用机的太阁作品（大航海3也没移植……）。

2001年春出现的太阁4可说是系列的一大创举，游戏最大的特色就是加入了卡片系统，每个出场人物都有一张卡片，在满足一定的亲密度或是特殊条件之后就会得到，在得到后就可以在新游戏中使用该武将了。于是乎游戏中600多名性格能力各异的武将都可以被玩家操纵，不满意呆头呆脑的藤吉郎的玩家，大可以选择实力强大的武田信玄、北条氏政等大名，也可以选择山本勘助、立花道雪等集团核心，或是神秘的忍者风魔小太郎、游历天涯的剑豪上泉信纲等等，每个人物的能力才华及所处阶级和社会地位均有很大差别。玩家还可以不必固守于仕途，可选择四处流浪，过浪漫的剑术家生活，以及忍者、商人等职业。这样游戏就有了崭新的体验，令所有玩家都不禁眼前一亮。同时在游戏的核心部分亦有很大变动，修炼个人能力及进行各种内政、军事行动均以各种迷你游戏的形式来进行。各种小游戏设计得很有趣，单纯拿出来玩不会觉得无趣，更别说小游戏的表现还要和修业的成绩挂钩了，于是很多玩家都争相磨练自己的小游戏水平，很多经典的小游戏现在说起来很多人也是津津乐道。这个设定不仅丰富了游戏的趣味性，也将战略游戏给人的繁杂印象一扫而光，在轻松的智力游戏中就可以进行国家的建设，这里的乐趣还真是很难用文字来表述的。除去人物卡片之外，游戏中的个人战及军事战争也是以卡片对决的方式来进行的，很多时候对玩家的判断能力有很高要求，我个人在熟练掌握了卡牌对决的窍门之后麻将能力倒是大涨……总之，游戏在轻松之余，又非常忠于历史，游戏中的历史事件基本包括了整个战国时期的重要事件，600多名武将的数据及个人生平都很翔实，无论是游戏性还是历史性都非常高，很受玩家欢迎，可以说是系列的一个新起点。当然本作也有过于依赖卡牌，使得战斗在后期偏于模式化的缺憾。本作有PS2移植版。

2004年春，系列的第五作发售了。游戏主要的变动是将战斗部分回归于传统的战棋方式，摆脱了卡牌的局限，同时又加入更多人物卡牌，新增了医生、冶炼工、海贼等职业，玩家的选择更多。此外还有更翔实的历史数据加入，更多的时代剧本选择，将前作的优点大幅强化，可说是对4代的一个优秀改良。同年9月推出的PS2移植版，卡牌总数创记录地达到了1200张，游戏更加丰富了。

置身于太阁的世界，不难发现其游戏氛围相比其他同类作品来是比较轻松的，而且可玩的东西非常多。但同时历史数据及事件不仅数目多，也很符合当代日本成形了的史学观点，不失权威性。在一个游戏中让人又能轻松地享受游戏，又能感受历史的厚重与沧桑，我想这也是只有太阁，只有光荣才能做到的事吧。

一段历史，两种风情

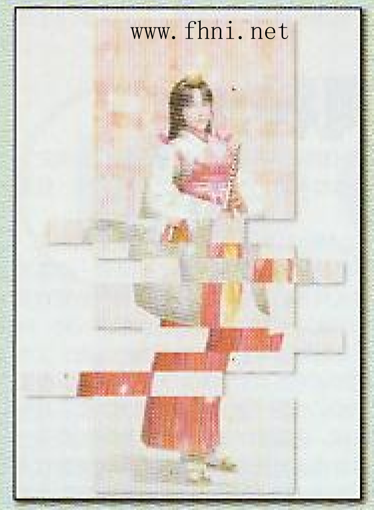
与《太阁立志传》不同的是，《信长野望》系列虽然也基于同一段历史，但却针对的是不同用户群和口味，切入点也不同。一段历史，两种风情，但都在玩家心目中有着崇高的地位。

是什么让光荣出品的游戏获得了如此大的成功呢？优秀而不断进化的系统、精致的美工、高超的配乐……这些固然都是重要的原因所在，但还有一点最为根本的因素，那就是光荣公司对史料翔实完备的考究。对于历史题材的游戏来说，玩家首先看重的是它的真实感。能不能在游戏中见到自己熟悉的人物、体验只有在书本中才能看到的事件。如果你能够指挥赵云、郭嘉南征北战，又或者与真田幸村、伊达政宗并肩厮杀，那种感觉是其他游戏所无法替代的。但如果把这些名将的名字替换成张三李四或者某A某B，就算游戏本身再好玩，恐怕对于玩家的吸引力也要大打折扣了。当然，所谓的"考究史料"绝不仅仅是上面所说的这个例子这么简单，玩家们总会根据自己对历史的了解，对游戏来做一番比较。武将的脸谱是否合乎千百年来他在人们心目中的形象，某个历史事件在游戏中的表现是否符合了应有的气氛，游戏的配乐是否照应了环境和形势……还有众多诸如此类的细节，都是非常值得研究的问题，这也正是光荣的擅长之处。在这一些方面，光荣多年专注于历史题材游戏制作所形成的深厚底蕴是其他公司无法比拟的。诚然，在光荣出品的游戏中，也有很多改写历史乃至戏谑恶搞的情节，但那些都是在把握了史料基础上的发挥和解构。游戏终究是游戏，如果你扮演诸葛亮却终究免不了六出无功，扮演信长却无法逃脱本能寺身亡的命运，游戏也就失去它"互动"的意义了。



说回游戏来，从1983年诞生至今，《信长野望》已经走过了二十多个年头。不计网络版的话，到最新作《天下创世》为止，一共有11部正统作品。能够延续11作而不衰落，这本身就说明了一部作品的成功。

1983年电脑上的《信长》第一作采用CGA显示方式，总共只有4色，使用键盘上的数字来下达指令。以现在的眼光来看，这一部游戏难免显得幼稚甚至可笑。但实际上，在80年代初，"SLG"这一概念还仅仅存在于棋牌游戏当中。尤其是在亚洲，人们对于SLG知之甚少。在电脑、电视游戏领域，格斗和冒险等类型大行其道。在1981年，光荣公司创始人襟川阳一先生制作的首部SLG游戏《川中岛合战》进入了人们的视线。这种颇为新奇的玩法很快吸引了一些对历史以及策略、模拟感兴趣的玩家。这款游戏在商业上的小小成功大大提高了襟川夫妇的信心。经过一段时间的摸索和试验之后，他们终于把新生的光荣公司日后的发展策略定为以历史题材SLG为主，《信长》初代就这样诞生了。战国时期的历史是日本人心目中颇具传奇色彩的一段历史，织田信长、丰臣秀吉等等时代的弄潮儿在战国时期纷纷涌现，众多经典的战役也一直被人们所传诵。能够选择这样一个题材，让人们有机会"亲历"战国事件，无疑是它



成功的重要原因。而这一部作品，也可以说是真正奠定了光荣SLG类游戏在人们心目中的地位。

1984年，随着业务的扩展，光荣公司本社由足利市迁往横滨市，并在接下来的时间中陆续推出了《三国志》、《苍狼与白鹿》等日后成为公司支柱的作品。1986年《信长》系列的第二作“全国版”正式发售，相比前作在可玩性方面有了不小的进步。这款游戏连续两年取得了日本电脑游戏销量冠军，并被移植到多种游戏主机平台上。1988年的第三作“战国群雄传”是光荣成立后事业发展高潮时期的代表作品，此时光荣已经开始在美国设立分部，具有了相当的公司规模。在“战国群雄传”中，光荣公司开始体现优异的美工实力。尽管放在现在来看仍然非常粗糙，但是相对以前的作品来讲本作的画面是变化明显的。

1991年的第四作“武将风云录”标志着《信长》系列的成熟。本作在美工上有了惊人的进步，光荣公司精美的人设开始被玩家所津津乐道。操作也更加趋近于现在大家所熟悉的模式。更加重要的进化体现在游戏的内容上。在游戏中登场的武将数量大大增加了，武将参数的设定也更加合理，真正地体现出了历史真实感。对于人们关于《信长》系列与《三国》系列没有本质区别的诟病，光荣公司在本作中增加了很多富有日本特色的要素，例如茶道、和歌等等。这些要素并非只作为噱头出现，而是在一定程度上结合到了游戏系统中，这是一个相当受到欢迎的设定。

第五作“霸王传”在一年之后面世，令玩家吃惊的是本作中引入了“城”的概念。战争不仅仅是在国与国之间象征性地进行，而是要玩家亲手攻城略地，一座城池一座城池地打下来。很显然，这样的设置比起以前来更加合理，也更能使玩家产生临场感。然而“城”的设置也带来了弊病，那就是战争过多、过于频繁。为了一统日本疆土上的近两百座城池，你绝大部分的时间都不可避免的在战争中度过，留给内政的时间就很有限了。此外对家臣的赏罚系统、丰富的外交手段等等也都是新的尝试。

总结了前作的经验，被称为《信长》系列最高作的“天翔记”于1994年推出了。游戏中共设置了210多座城池，数量可谓惊人。但与“霸王传”不同的是，这次你并不需要一座一座地攻略城池，而是可以同时攻打好几座邻近的城！战场将以目标城市为中心展开，在一定范围内的城池都会被卷入其中，数量可达七、八座之多。不仅仅是攻守双方，乃至附近的第三势力都可以选择自己的攻守策略。野战和城内战可以随时转换，守方也可以选择从城内出击，甚至大举反扑到进攻方的城内。攻守并无定势，这就是“天翔记”中战争的最大特色，也是相当符合现实情况的一个改变。本作还采用了光荣曾经在《项刘记》中试验过的“军团委任制”系统，当玩家的势力达到一定程度之后，就可以分派军团长并给他们制定相应的大致方针，例如全力出战、专心内政、人才培养等等，然后由电脑AI具体实施，大大地缓解了玩家重复劳动的劳累。除此之外，武将的教育培养系统也引起了玩家的关注。

第七作“将星录”是《信长》系列在Window平台上的第一部作品。随着电脑硬件的发展，游戏在画面、音乐等环节上又有了长足进步。在大地图上，各种地形都一目了然，派出执行任务的家臣武将也以人物形式直观地显示在地图上，更显亲切。光荣还在本作中尝试了以真人实拍电影片断来展示剧情的方式，“清州之盟”、“三箭寓言”、“铁炮传人”、“本能寺之变”等等重大事件都通过这种方式呈现在玩家面前。

也许是创意透支吧，经过“天翔记”的巨大成功以及“将星录”的承接之后，第八作“烈风传”反映平平。游戏的整体系统和“将星录”看起来颇为相似，令人缺乏游戏的动力，在很多老玩家眼里，“烈风传”充其量能算是“将星录”的一个加强版而已。能让人留下印象的，也许只是可以自由修建道路的设定了。这不由得又让人发出了“传统SLG是否已经没落”的疑问。

果然，在第九作“岚世纪”中，光荣开始了向RTS（即时战略）类型的靠拢。在本作中战斗采用了实时的方式，需要玩家即时做出反应。但由于光荣在此类型游戏制作上缺乏经验，“岚世纪”中的战斗显得混乱、笨拙。不过在第十作“苍天录”中，光荣对战斗模式又做出了新的进化，那就是既不同于传统回合制，也不同于一般即时制的“军略模式”。虽然战斗还是以即时方式来展开，但是并不像一般的RTS游戏那样讲究“微操”，而是由玩家来大体控制军队的运行方向，并在此过程中进行战略和计谋，在这个过程中起到最重要作用的还是对大局的控制。除战斗的改变之外，游戏的主题也有了非常大的进化。本作中不但能扮演大名，而且能够扮演大名配下的军团长、城主等等。在本作中玩家的自由度大大提高，即使你作为一个家臣，而可以“心怀不轨”，你可以投靠其他势力，也可以自立为王，当然也可以选择誓死效忠。与此相应的，游戏中的“外交”、“策略”、“忍者”等系统也被提到了新的高度。战国时期所谓“下克上”的主题，在本作中很好地表现出来了。如何在波澜壮阔的战国时代找到最适合自己的生存之道，是本作给人印象最深刻的部分。

随着第十一作“天下创世”在2004发售，《信长》系列也正式进入了3D时代（此前有几作的家用机移植版本采用过3D画面）。本作的内政部分重新回到了更重要的地位上，玩家不仅限于发展已有的城镇，更可以在原野上新建自己的城市，以3D方式来表现的城市建设对于系列的老玩家来说是非常新鲜的。战争方面则强调“天下”的感觉，玩家可以在势力达到一定程度之后选择“决战”，与敌方来一场决定生死的大战。作为最新发售的一作，想必还有不少玩家在努力着自己的“创世”之路吧？

不过显然KOEI自身的“野望”不止于此——想要进一步扩大用户群，也希望能够在游戏中进一步塑造出战国乱世的氛围，这个时候，网络版就是最好的选择，《信长野望Online》的推出势在必行。本篇推出后，其资料片“飞龙之章”也翩然登场，与真正的玩家一起参与历史的感觉应该很不错吧。

破茧成蝶，别样的进化

战略SLG的类型，在传统意义上，是最能贴切地表现出战国那一段硝烟四起的年代。但光荣并没有满足于此，因为通俗地来说，从节奏和战斗等角度而言，SLG毕竟更偏向于“静态”一些——用来展示天下大势妙则妙矣，但很多玩家对可以从游戏中直接获取的刺激和爽快感越来越在意，在这种需求的面前，似乎很正统的历史题材类型欠缺一些“时尚”的吸引力。

所以KOEI开始颠覆自己的惯性和传统，准备让历史题材这棵老树开新花，具体的做法其实我们也都知道，就是引入简单直接的动作性。

当然了，对于战国题材而言，它这是在跟自己的风——跟在本社的三国无双系列后面也开始进化。但妙就妙在其在“跟风”进化的同时，却具有自己作为独立一个分支的风味和特色——无论是从系统还是那段独特历史的触感而言。



谈到历史SLG，始终还是会给玩家一个严谨沉稳的印象，就好像一个蓄着长须的老学者在那里沉缓地讲一个故事。不过这种相对的严谨，却在KOEI新时代的游戏氛围中被冲淡，甚至有的时候故意重新演绎，或者说就是恶搞，而后者与“动作性”一起，堪称光荣新时代战国题材游戏的两大特征。

而这个所谓“新时代战国题材游戏”也就正是决战（确切点儿说是3代）和战国无双了。

在这里提到决战似乎有一些勉强，因为它从根本类型上说毕竟还属于SLG，但这次的3代加入了怎样“无双式的战斗”相信大家也有目共睹了。而更幽默的是，我们必须向KOEI的恶搞精神

致敬（我是说真的），她在讲述着历史的同时又以自己的方式延续着历史，重新诠释自己的历史情结——你可以说我用词扯得太悬乎了一点儿，但在某种程度上我确实觉得，光荣开“历史玩笑”的同时其实也是在拿自己开涮，笑自己当初太执着。

有些扯远了，还是先说回决战这个游戏上来。尽管3代是最能代表其制作意识变革的作品，但我们还是有必要提一下前作。决战1讲的也是战国历史，不过却只局限在“关原之战”这一场战役上。历史上的关原合战发生在1600年，是丰臣秀吉死后，各大势力决定实质上天下归属的一役。以德川家康为首的东军和石田三成率领的西军在关原地区展开决战。当然了，历史上是东军取得了最终的胜利，不过游戏里我们是可以在通关一次后选用西军来演绎属于自己的历史的。这部作品对于战争的兵团作战场面采取了大魄力的画面描写，算是SLG表现方式上的一个突破。不过，正是由于这些场面我们玩家只能看，不能控制，所以仍然谈不上怎样的“动作性”。



系列发展到3代，终于让玩家大幅度地参与到了战斗当中，战略性和动作性得到了极大程度的融合——那个马战系统无论如何给人的第一反应恐怕都是无双吧。

然而不仅于此，光荣已经不安于像个教书先生那样老老实实地讲历史了——然无论如何都想让历史变得“有趣”一些。既然已经八卦了邻国的故事，那么不拿自己的历史开刀显然是很不厚道的行为。于是我们看到了游戏中的西洋女子竟然甚至猥亵了羽柴秀吉；以及信长在本能寺之后的落草为寇——这个地方比较有趣，应该多说一下。

由于我们玩家扮演的就是战国时代的第一名人：织田信长，显然游戏是不可能按照史实安排他就真的死在本能寺。想想看，本能寺之变，火光冲天，然后系统提示你信长被烧死了，无条件强制Game Over——估计有N多玩家会去砸店铺的。所以信长不死是理所应当的，但带着家信如梁山好汉般落草为寇就令人觉得很古怪了。更逗的是还就遇上了明智秀满押运钱粮经过——打劫的混的就是这碗饭，又岂能放过？

明智秀满是谁？就是金城武啦。哦，错了，应该是明智左马介，“鬼武者”1和3代的主人公。鬼武者是尽现一闪精髓的游戏，而在KOEI的决战3中，信长也是在屏幕上一道白光过后，“一闪”了明智左马介秀满，并且更绝的是，临了还不忘说一句：“左马介不愧是鬼一样的武者啊……”

说实话，同之前肢解了三国历史，并随意涂抹上调料的恶搞相比，这个桥段可以用含蓄和内敛来形容，至少没有那种硬碰人的痒处几乎把人弄疼的尴尬了。

那么同决战比起来，战国无双则是典型的ACT。不过反过来说，不知是惯性使然还是做起这个来得心应手，光荣在这个动作游戏中也融入了颇为浓厚的“策略”色彩——我主要指的还不是在战场上怎么进军、该考虑优先击破哪个兵团等等之类的“策略”。

这里所说的策略体现在人物的成长培育上，在非猛将传的战国无双本篇中，基本能力的成长、技能点数的获取与各项战斗评价和阶级的提升密切相关。如果在战局中没有针对性地瞎打一气，是不会有效率地提高战斗评价的，那么基本能力就会很不尽如人意。更绝的设定在于阶级到了最高的20就不会再获取技能点数，这又需要我们在每场战斗中合理控制战斗评价，来平衡技能点数和勋功值的获取，这样才能在有限的可利用空间内获取最多的技能点。

这个系统说老实话，显得过于繁复的嫌疑是有的，但把更多的策略成分引入到成长中又分明可以使人得到培育的成就感。光荣在这一点上，显露出了她在历史题材中浸润多年所积淀下来的那种慢条斯理的缜密。

从时间上来看，战国无双出在真三国无双的3和4代之间，在人物成长等等系统处理上，它前没有受到3代的影响，后没有影响到4代，这就应该可以看出KOEI在将其作为一个独立分支，保有其特色的问题上是早有计划的。

有些可惜的是，在猛将传中，上述这些设定都不存在了：能力可以练到一样，点数可以无限获取，一切变得很“体贴”，偏向动作性是顺从潮流，那么向市场让步也就是可以理解的了。

虽然光荣已经把无双做大，但对于动作性的诠释上，毕竟还是比不了其它一些做动作游戏的老本家，正如在历史题材类上其它厂商也比不了光荣一样。不过不得不承认的就是，光荣的“动作”也的确自有一套，由于不比SLG那样可以用“一辈子的时间”来阐释一个角色，KOEI就通过攻击的招式和动作来表现人物的一些性格特征，很多确实也都比较传神——轻灵、坚实、热血、沉稳、以至于放浪不羁或工于心计等等都通过招式体现了出来，展现给我们的是一个个不限于3D概念上的“立体人物”。

动作和人物的统一已经是一种共识，虽然小女孩儿挥舞大片刀或者中年大叔轻盈地奔跑（眼泪就不要了吧）的反差不是没有人做过，但很多都失于“神似”，这种造型和形象的反差如果欠缺对人物精神层面的描写，那就会很缺乏说服力。光荣很明智，在剧情属于轻者的无双游戏中，并没有刻意制造这种反差；当然了，我们说KOEI的“神似”，很多是符合自己对那个人物的设定而已。这其中，有尊重史实的严谨，有不得已的改编，也有“灵感凸现”的恶搞。

本多忠胜位居“德川四天王”之首，号称“百战无伤”的猛将，游戏中其招式也就颇为强悍霸道。尤其是他的2P服装鹿角战甲，历史上的忠胜也确实因为功勋从德川家康那里得到了这样的赏赐。当然了，既然是游戏人物，就不可能完全依照史实，本多普通技的第三下实在有负他“无伤”的美名，那枪柄倒着戳出去的一击让人寒到死，不过好在他的C3配合“逃水”技能几乎是毫无破绽，攻守兼备，完全把丢脸的第三下回避掉了，靠着这招吃饭确实也可以“百战无伤”。

而谈及恶搞的话可就太多了，很多人的2P服装，以至于今川义元这个人的存在就是一种恶趣味。我搞不懂的是光荣在历史情结之外是否还有“面具情结”——堂堂的武田信玄竟然也被安排成“没脸见人”的角色。而比起信玄始终无法摆脱面具的悲惨命运，羽柴秀吉虽然在2P服装中戴上了面具，不过可就有亲和力多了——整个一孙悟空，但联想到织田信长一直称其为“猴子”，就会觉得这个造型还是颇有典故的。而秀吉那极为实用强力的C4，以及灵巧的机动力，又能形象地映照出他在历史上取得的地位，以及那高明的政治手腕。



所以很多时候虽然我们只是图打个爽快，但还是确实要佩服光荣在细节之处用的心思。川中岛之战中那暗夜里的马蹄疾疾，大坂夏之阵那肃杀中的悲怆凄凉，小牧长久手那热血鏖战的激昂……虽然战国无双仍然有很长的路要走，但许许多多的精彩足以使我们记住KOEI的历史情结。

战神



你化身为狂暴的斯巴达勇士，挣扎在噩梦与现实之间；你试图抹掉自己血涂的过去，却无法遏止更多的杀戮；你以凡人之躯拥有了神力，苦苦追寻自我救赎之路……人们对你顶礼膜拜，人们称你为——“战神”！

基本操作			
功能	按键	功能	按键
左摇杆	人物移动	右摇杆	翻滚回避
十字键	选择魔法	Start键	道具菜单
□	轻攻击	△	重攻击
○	抓取敌人	×	跳跃
L1	防御	L2	使用魔法
R1	冲撞	R2	特殊动作

PS2	游戏原名：GOD OF WAR			
动作冒险	SCEA	2005.3.22	49.99美元	453K
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

系统解说

难度——游戏共分为四个难度，分别是Mortal（凡人，即容易）、Hero（英雄，即普通）、Spartan（斯巴达人，困难）和God（神，最难）。God难度需要使用其他任意一个难度通关一次才可选取。

特殊动作——R2键是特殊动作键，在不同的情况下有不同的作用。当主角接近可以操作的物品时，屏幕下方就会出现提示，此时按R2键就能做出相应的动作，例如开门、开宝箱、抓取物品等等。有些地方需要连打R2键（例如举起闸门），有些地方则只需要按住便可。

魂——消灭敌人或者打开宝箱之后便会出现“魂”，魂共分为红、绿、蓝三种颜色。红魂相当于经验值，可以用来升级武器和魔法。绿魂的作用是补充体力，蓝魂则用来补充魔力。





↑使用红魂对拥有的武器和魔法进行升级。

宝箱——宝箱中可能藏有魂或者蛇妖之眼（Gorgon Eye）、凤凰之羽(Phoenix Feather）。如果宝箱中藏有的是绿魂或者蓝魂，宝箱会显示为相应的颜色。有些宝箱是会变色的，当它变为某种颜色的时候打开，就会出现对应颜色的魂，应该根据当时的具体情况来作出选择。蛇妖之眼和凤凰之羽的作用分别是增加体力和魔力上限，凑齐六个就可以提升体力或魔力。蛇妖之眼和凤凰之羽各有18个。游戏中大部分宝箱的位置都很容易找到，除了少数情况外，在攻略中不再特别提示。

武器和魔法升级——累计足够的红魂之后，按下Start键进入道具菜单，对武器或者魔法升级。选中想要升级的武器或者魔法，按下×键将红魂注入其中便可。

战斗技巧



混沌之刃是游戏中最常用的武器。□键是轻攻击，△键是重攻击。连打□键可以形成连续技，最多六段。从第三段开始的每一段，如果按下△键，就会变为猛烈的震地攻击，对周围的敌人都有吹飞的效果。由于轻攻击很难对敌人形成有效的硬直，在Spartan或者God难度下应该多使用□□△这样的攻击方式，尽早打出震地攻击。○键可以抓取敌人，不过只对初级的不死士兵、人面蝙蝠等等低级敌人有效。对于较高级的敌人，必须通过其他的攻击方式削减他们的体力到一定程度，等他们的头顶出现提示之后，才可以抓取，否则会被推开。按住△键不要松开，可以把敌人挑上天空，继续按住△键的话主角也会跳到空中进行追打，不过对于较高级的敌人同样也需要掌握好时机才能将他们挑起来。在空中也可以按住○键抓取敌人。L1键是防御，这是非常重要的技巧。在敌人数量众多的情况下，要多多使用防御才能顺利取胜。如果在敌人攻击的瞬间防御，主角会做出将敌人弹开的动作，使敌人产生一定的硬直。升级武器之后还可以使用防御反击技，以非常快速的招式对敌人予以反击。

推动右摇杆，主角会向相应的方向翻滚，以此来躲避敌人的攻击。翻滚有一定的无敌时间，也是需要熟练掌握的技巧。



↑用“特殊输入”的方式处决敌人。

游戏中还有一个很重要的系统就是对敌人的特殊输入。大部分的敌兵和所有的Boss在体力被削减到一定程度之后，头顶上会出现提示，此时靠近它按○键，然后根据屏幕上出现的提示，用手柄输入正确的指令，就能完成一套特殊动作将它杀死或者对它造成大伤害。指令有可能是连续输入某几个按键，或者以一定的方向旋转左摇杆，或者连打某个按键，屏幕上都会以图案的方式进行提示，非常直观。所有的Boss都必须通过特殊输入才能杀死，否则它们的体力会自动回复。而杂兵虽然也可以用其他的攻击方式杀死，但是使用特殊输入杀死的话会有特殊的奖励，例如补充绿魂等等，所以要尽量使用！

Chapter 01 ～爱琴海～ AGEAN SEA



让我来为你讲述一个你从来没有听说过的故事，这个故事已经在奥林匹斯的山巅沉默了数千年。让我带你认识一个混沌初开以来最勇猛和最残暴的斯巴达战士，他曾经被神拯救，也曾经被神背叛。他的名字叫做克里托斯，向神挑战的凡人。如果你有勇气登上全希腊最高的山峰，也许你还能找到他曾经立足过的那块岩石。在他生命的最后一天，他走到这里，站在悬崖的边缘，让风吹在自己比石块还要坚硬的胸膛上，用空洞而毫无生气的眼神望着远方。

"奥林匹斯的众神已经遗弃了我，"他喃喃自语道，"现在再也没有任何希望了。"他毫不犹豫地向前踏出一步，坠向脚底的深渊，以此来结束自己厌恶已久的生命。不，请不要怀疑他作出这个选择时的决心。经过了十年的苦难，十年噩梦一般的生活，他已经不再对这个世界有任何留恋。死亡，或许是他从残酷的命运中逃脱的最好方式。

当然一切并非从此开始。克里托斯曾经是一个为神而战的勇士，一棵橡树有多少片树叶，在他的生命中就有多少件令人动容的事迹。让我们把时间稍稍向前推三个星期，回到惊涛骇浪的爱琴海上，克里托斯正乘船赶往雅典，以完成他的使命——至于他的使命是什么，你很快就会看到。然而就像人们所说的那样，"事情永远不会跟你想象的一样顺利"，船队遭到了一群怪物的袭击。没有人知道这些怪物从何处而来，要我猜的话，我会说它们来自地狱，是哈迪斯的残忍让他们从死亡世界逃了出来。不过即使是这样可怕的怪物，也应该知道惹恼克里托斯是多么糟糕的事情！"来吧怪物，"他愤怒的声音比狂风更可怕，"我会让你们乖乖地再回到冥府去，那才是你们应该待的地方！"

ENEMY【不死士兵】……Monster of Myth

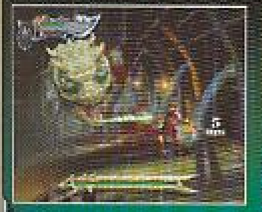


不死士兵在整个游戏流程中都可见到，初级的不死士兵主要攻击方式是回旋斩，今后还会出现比较高级的不死士兵，增加了跳斩的招式。另外还有手持盾牌的不死士兵，需要先用□□△等攻击方式打破盾牌，对付不死士兵一般只需猛烈进攻便可，它们不会有太多还手的机会。但是在最高难度下它们反而成为最可怕的敌人之一：由于攻击力大幅度提升，速度较快，又经常成群出现，所以会造成很大的麻烦，一定要注意防御和闪避。

克里托斯说到做到。他的混沌之刃就像划破夜空的闪电，又像焚烧一切的烈火，将这些丑陋的敌人全部撕成了碎片——但愿你永远不会看到他暴怒时的样子！他踢开舱板，沿着船舱向前寻找能够发泄怒火的目标，一头大海蛇猛地扑了过来！这是怎样的一头海蛇啊，它的身体连三个男人合抱也抱不过来。可是在这个发了狂的斯巴达人眼里，那也只不过是一只小虫罢了。在狂风暴雨般的攻击下，海蛇也只能哀号着退却。

BOSS【大海蛇】……Monster of Myth

当它将身体缩回去之后就会向前猛扑，这时候马上防御就行了。有时候它会连扑两下，所以不要太早松开防御键，判断它的动作有一个很简单的方法：看它扑过来的时候嘴里有没有水光，如果没有的话就表示它会连扑两下了。从这里开始就可以练习一下"特殊输入"系统，按照屏幕上图标的指示来输入指令将它击退，然后要从狭窄的木梁上走过，小心推动摇杆保持平衡，如果滑下去的话就赶快连打×键爬上。如果跑动速度太快有可能会直接摔落而没有爬上去的机会，所以尽量放慢脚步吧。



在船舱外面克里托斯见到了一个被困住的船员，他一见到克里托斯的面容便惨叫了起来："你，是你！斯巴达人，我知道你做过的一切！我宁愿死在这里也不要你来救我！"克里托斯耸了耸肩膀，离开了这个惊恐万状的家伙——不过说实话，我保证克里托斯从来也没有想过要救他。

来到甲板上，这里无数的人面蝙蝠正在肆虐，惊恐的船员四处逃窜。而克里托斯，这个嗜血的斯巴达人，他又何曾顾及过别人的生命？无论是人面蝙蝠还是无辜的船员，都成为了他刀下的亡魂。这时又一头海蛇冲破甲板钻了出来，也许它实在太饿了，竟然挑选了克里托斯作为食物，不过它很快就知道自己错得是多么的厉害！混沌之刃将它如同破布一样的切开，这只庞然大物再也没办法在海上横行。

BOSS【大海蛇】……Monster of Myth



它会企图一口将克里托斯吃进去，不过只要连打○键就能挣开并且给它大伤害。它比较有威胁的攻击方式是用身体连续拍击三次，无法防御，拍击的顺序是左、右、中，注意避开便可。另外还有两种攻击方式分别是用头部猛砸和用身体横扫一周，都可以防御。

克里托斯跳下甲板上的破洞，游到另外一边。远远还可以看到几头大海蛇的身影。他从倒塌的桅杆上走过，一个船员认出了他："斯巴达人！原来那个预言是真的！神告诉我说你会来救我们，但是你来得太晚了，这些怪物……"话音未落，一支箭便洞穿了他的头颅。在甲板的对面，几个怪物正在张弓搭箭。克里托斯跑过去看了看，但是发现自己没法爬上怪物们所在的高台。他回过头来转了转，找到了一个木箱，把它推过甲板踩着它跳了上去。

【推动物品】按住R2可以抓住木箱等物品并推动它，按住×键蓄力然后松开可以把木箱向前踢，按的时间越长踢得越远，这样才能把木箱顺利推到对面。

在甲板的尽头，克里托斯找到了一扇舱门。他试着推了推，但是门被牢牢的锁住了。当他正要转身离开的时候，他似乎听到了什么声音——是女人的呼救！这个声音唤回了藏在他心里的某种记忆，即使是这个石头一般的斯巴达人也会有心软的时候，本能驱使着他要去找到舱门的钥匙。他爬上身后的梯子，沿着绳网爬上了桅杆的顶端，再从绳索滑到了另外一艘船上。

【攀爬】攀爬的时候可以按□或△攻击，不过更好的方式是按○直接抓住敌人把它们扔下去，可以先按□攻击一次使敌人产生硬直然后迅速抓住它，×键可以跳跃前进，比爬行要快多了。

附表：混沌之刃(Blades of Chaos)升级详细资料

级别	招式名称	指令	注释
第二级	提升攻击力		
	众神之怒Rage of the Gods	L3+R3	屏幕右下角怒气槽满时可进入狂暴状态
	阿波罗升天Apollo's Ascension	L1+×	将敌人挑飞
	阿波罗的进攻Apollo's Offensive	空中 L1+×	空中追打
	赫尔墨斯的冲撞Hermes Rush	R1	冲撞攻击
	赫尔墨斯的猛踢Hermes Stomp	空中R1	空对地猛踢
第三级	提升攻击力		
	混沌的飓风Cyclone of Chaos	L1+□	回旋攻击
	混沌的飓风（空中）Cyclone of Chaos（Air）	空中L1+□	空中回旋攻击
	大力神之魂Spirit of Hercules	△+△+△	重攻击三连击
	大力神的勇气Valor of Hercules	△+△+□	大范围三连击
	哈迪斯的复仇Hades Revenge	格挡时□或△或R1	防御反击技
第四级	提升攻击力		
	升起的赫利厄斯Rising Helios	L1+△	纵向回旋攻击
	落下的赫利厄斯Falling Helios	L1+△(空中)	空中纵向回旋攻击
	赫尔墨斯之怒Herme's Fury	R1+R1+R1	连续冲撞攻击
	阿喀琉斯的翻滚Achilles Flip	翻滚时按×	翻滚中起身攻击
第五级	提升攻击力		
	愤怒之矛Lance of the Furies	L1+○	对地面的猛震
	愤怒之矛（空中）Lance of the Furies(Air)	空中L1+○	跳起之后对地面的猛震，连打○键增大攻击范围
	大力神之力Might of Hercules	□+□(按住)	大范围横扫的连续技
	雅典娜的祝福Athena's Blessing		发动"众神之怒"后拥有无限魔力

你不会猜到克里托斯在这里遇见了谁——海皇波塞冬本人！"克里托斯，"大地的动摇者用他威严的声音说，"在到达雅典之前，你必须为我完成一个使命。这些海蛇，它们骚扰我的海域已经太久，是时候让它们永远消失了！我将允许你使用神的力量，利用它去讨伐我的敌人！"此时似乎有一道电流穿过了克里托斯的身体，斯巴达人感觉到自己被无穷的能量所填满。这是神的威力！

【波塞冬之怒 Poseidon's Rage】按十字键的右键选择，并按L2使用。放出电流攻击周围的敌人，是非常实用的魔法，尤其在敌人数量众多的时候非常有效。第二级的波塞冬之怒增加了攻击力和攻击范围，并且新增回旋攻击(Spin Attack)，使用方法是发动波塞冬之怒时连打○键，对周围的敌人进行数次电击。第三级则只强化攻击力和攻击范围，没有新增招式。

在船顶，克里托斯找到了波塞冬所说的目标：海蛇之王。它那庞大的身躯比起其他的海蛇来还要足足大了好几倍。一个胸前挂着一把钥匙的老者惊恐的企图逃跑，却被它一口吞下。克里托斯轻而易举地将甲板上的两条小海蛇击倒，却诧异地发现这些小海蛇竟然又自动恢复了体力。看来是海蛇之王给了它们无穷的生命。不过这个善战的斯巴达人啊，世界上大概没有事情难得倒他。他机敏地跳上了两侧的高台，放下悬挂着的铁锚，将小海蛇牢牢地钉在了甲板上。现在只剩下海蛇之王了，即使它的吼声再大，也没法让克里托斯产生一丝一毫的颤抖！这个恐怖的生物，最后也只能被桅杆所穿透。

BOSS【海蛇之王】……Monster of Myth



两条小海蛇的攻击都是可以防住的。将它们打倒之后迅速爬上两侧的高台并且跳到铁锚上，就能放下铁锚钉住它们。海蛇之王的攻击是无法防御的，不过只要站在平台中间靠后的一点的位置就不会被打到。更简单的办法是在它扑过来的时候使用波塞冬之怒，它受到电击时会放出大量绿魂和蓝魂，所以不用担心魔力不够，它怒吼的时候保持防御就不会被吹下去。

克里托斯从海蛇之王的腹中找到了被吞掉的老者，他还在拼死挣扎。就像我们知道的一样，克里托斯从来也没有一丁点儿怜悯之心。一把拽过老者脖子上的钥匙，克里托斯无情地让老者永远留在了海蛇的肚子里。当克里托斯回到原来的地方打开舱门的时候，一切已经晚了。地上满是被虐杀的尸体，这一切让他想起了自己的过去：无尽的杀戮，四处飞溅的血花，他永远抹不去的噩梦……

"雅典娜！"深夜中无法入睡的克里托斯狂吼着，在船头上找到了智慧女神的雕像。雕像似乎也有了生命。啊，不是似乎，而是智慧女神的的确确来到了凡间，来到克里托斯的面前。

"十年，我已经为神服务了十年，什么时候我的噩梦才能结束？"

"你还剩下最后一个任务，克里托斯。"智慧女神说道，"雅典正在遭到袭击——来自我的兄长，战神阿瑞斯的袭击。众神之王宙斯禁止神互相战斗，所以我只能依靠你这个凡人去打败他！"

"如果我真能够完成任务，真的能够……杀掉一个神，我的噩梦会离开我吗？"

"你过去的罪孽都会被原谅，神不会忘记你的功劳，克里托斯。"

Chapter 02 ～雅典之门～ ATHENS GATE

曾经多么庄严雄伟的雅典！在战火的摧残之下已经变成了一片残垣断壁。克里托斯从城门旁边的升降梯径直向上，几只牛头怪物正在屠杀雅典的卫兵。它们的利斧满是血污，不知道已经砍杀了多少人。不过遇见了克里托斯，它们的寿命也就到了尽头。

ENEMY【牛头怪】……Monster of Myth



从升降梯上去之前可以先跳入右边的洞中找到凤凰之羽。牛头怪这种敌人来自希腊神话中的"米诺陶"。它们擅长防御，如果直接攻击的话往往会被它们防住，最好的办法是在他们攻击的瞬间按下L1键，就能架开它的斧头，使它形成硬直然后反击。后期会出现使用锤子的牛头怪，锤子砸地面时能够产生冲击波，注意冲击波是不能防御的。用特殊输入杀死牛头怪的话可以补充绿魂。

打倒挡路的牛头怪，克里托斯继续前行。在一扇大门前，几个身形庞大的链球怪向他发起了猛攻。它们手中的铁球看起来有千斤重，就算是岩石也会被砸得粉碎。不过敏捷的斯巴达人呀，没有让它们占到半点便宜。克里托斯灵活地在它们身边躲闪，而它们只能发出笨拙的吼叫！

ENEMY【链球怪】……Monster of Myth



链球怪的攻击方式包括举起铁球后向前猛扑、蓄力之后投出链球等等，这些招式都不能防御，不过也都有比较明显的前兆。看准时机，在它出招之前的一瞬间使用右摇杆闪避，就能轻松躲开。注意不要闪避太早，否则它会随之调整自己的攻击方向。总体说来是很容易对付的敌人。

随着敌人一一倒下，一扇被封印的门应声而开。前行不远，美神阿弗洛迪忒也降临在克里托斯的眼前。"克里托斯，你需要更大的力量才能打败阿瑞斯的军团——我将赐予你冻结敌人的能力，不过你需要打败蛇妖女王美杜莎才能获得这份礼物！"

如果要问世界上最让人不寒而栗的是什么，除了美杜莎哪里还有更好的答案呢？她满头的长发都是一条条毒蛇，仅仅是接触到她的目光都能让你化为石像！她就像蛇一样急速地游走，即使是克里托斯要对付她也颇为花费了一番功夫。斯巴达人沉着地防御着她的利爪和长尾，终于抓住机会把她按倒在地，拔下了她那颗罪恶的头颅，占有了她的魔力。

BOSS【美杜莎】……Monster of Myth



在前一个房间中打碎两个木箱让上面的石台降低，这样就能通过石台跳到出口，注意房间周围有几个宝箱，包括一个蛇妖之眼。美杜莎的速度很快，她在攻击之前一定会闪避一下并且发出嘶叫，此时就要马上防御。她的攻击往往是多段的，所以要多按住L1键一会儿，确保安全。当她放出石化光线时，要不断翻滚闪避，如果被光线照射时间太长久会被石化。如果被石化，赶快晃动左摇杆挣开，在石化状态下遭到攻击会被马上击碎。用特殊输入的方式杀死蛇妖系的敌人可以补充蓝魂。

【美杜莎的凝视Medusa's Gaze】使用十字键左键选择，按住L2瞄准，用左摇杆切换目标，然后按□键放出石化光线，将敌人石化后赶快把它们打碎。石化光线对蛇妖系的敌人无效。升到第二级可以增加石化光线的强度，并且新增瞬间石化单个敌人的招式"蛇妖的闪光"（Gorgon Flash），使用方法是L2+△。第三级进一步增加石化光线的强度，并新增石化周围所有敌人的招式"蛇妖之怒"(Gorgon Rage)，使用方法是L2+○并且按住。

在楼上的房间，去路被一扇大门挡住。克里托斯拉开了门前的巨弩，将大门射得粉碎。可是接下来又是一张更加结实的铁门，巨弩也对它无能为力。克里托斯从门右边的梯子爬上来到阳台，爬过长满藤蔓的墙壁，绕到屋顶的另外一边。这个野蛮的斯巴达人！他将一尊巨大的石像推倒，让石像的头颅成为了他垫脚的高台，爬上对面的屋顶。在这里他找到了另外一架巨弩，射出绳索通往对面的屋中，爬过去便来到了铁门的后面。举起铁门，克里托斯回到原来那架巨弩旁边，用它射开了出口。





用巨弩射开大门之前可以先把它转向左边，射破有裂缝的墙壁拿到凤凰之羽。在绳索上作战时，按○键可以直接把敌人摔下去。不过这一招距离较短，容易被敌人反击。最好的方法是看准距离按□键踢一脚，使敌人产生硬直之后再按○键。在绳索上最好不要管身后的敌人，以最快的速度向前，否则腹背受敌的话会很麻烦。

Chapter 03 ～雅典城内～ ATHENS CITY

战场就在眼前，克里托斯已经听到了呐喊和哀号。好战的血液在他胸膛中躁动，他迫不及待地赶往前去。然而此时忽然出现的一个女人幻像挡住了他的去路。"克里托斯，我是雅典的先知。请朝着东边的方向来，我会告诉你怎样杀死一个神！"

克里托斯踏进了面前的大门，阿瑞斯那巨大的身躯就出现在他眼前！那是怎样的一幅景象啊，阿瑞斯的个头几乎就像一座山峰，他火红的头发如同燃烧的烈焰，他的脚步踏在大地上就像山崩地裂，把所到之处变成一片废墟，蝼蚁一般的凡人在他脚下哀号、逃窜和死去。即使还相距甚远，克里托斯也能看清他蔑视一切的眼神。然而即使是这样也不足以让斯巴达人恐惧："阿瑞斯，战争之神，我没有忘记你对我做过的一切，这里将会成为你的坟墓！"



克里托斯从左边的通路来到一个房间，一扇铁门挡住了他的脚步。克里托斯发现踩下地面的机关会打开铁门，但是一离开机关铁门便又关闭了。他机智地将一个牛头怪石化在机关上，借此通过了这里，来到雅典城中的街道。冲破牛头怪、蛇妖和不死士兵的重重防线，在街道的尽头跳过绳索，他又在广场上遭遇了几个狂暴的巨魔。巨魔挥舞着粗大的木棍敲击着地面，妄图以此来震慑克里托斯，但是克里托斯哪里在乎它们的stunt威胁！用不了多久巨魔就在他面前轰然倒下。

ENEMY【巨魔】…………Monster of Myth

街道两侧的房间中和屋顶上有不少宝箱，其中包括蛇妖之眼和凤凰之羽各两个，不要错过。跳上绳索时可以用左摇杆调整方向，○键前后摆动，×键跳出。巨魔的打法类似于链球怪，看准它们要攻击时赶快翻滚避开。不过它们的动作比链球怪稍快一些。

克里托斯进入前面的屋中，一个神官模样的女子在他面前惊恐地逃走："不要过来！我认识你，斯巴达人，我知道你所做过的一切！"克里托斯一路追过去，不料这个女子却在阳台上失足摔死。克里托斯在阳台的另外一边找到一块被锁住的盖板，他跳到楼下从女子的尸体上捡到钥匙，回来打开盖板继续前进。穿过长长的通道，爬上长满藤蔓的墙壁，克里托斯在楼上碰到了一种会遁入地面的不死士兵。只可惜它们终究不能永远躲在地下，当它们露出地面时克里托斯早就准备好了对付它们的方法！

ENEMY【遁地不死士兵】…Monster of Myth



在房屋中，有裂缝的壁画都可以打破，找到一些宝箱。在墙壁上时可以向后二段跳，爬上背后的墙壁。遁地的不死士兵弱点在于可以直接使用○键抓住，把他们扔上空中后跳起追打。这里二楼有遁地士兵一链锤怪的组合，比较难应付，其实只要站在入口处的石板后面保持距离攻击便可，敌人无法过来。在二楼另一侧的角落可以找到宝箱。

打开封印的出口继续前进，克里托斯跳过长满藤蔓的石柱，来到一座石桥前。在桥对面左边的屋里，他找到了一扇锁住的木门。克里托斯想起在路上曾经见到过一架巨弩，于是把它推了过来，在屋中的转盘上把巨弩转正方向，射开木门，见到了众神之王——宙斯："克里托斯，你做得很不错，但是你还需要更大的力量。我赐予你控制闪电的能力！"

【宙斯之怒Zeus' Fury】要把巨弩转对方向，得先把它推到转盘上转90度，然后再把它推下转盘，将转盘转回原位，然后再把巨弩推上去继续转90度。宙斯之怒是远距离攻击的魔法，按住L2后用左摇杆瞄准，按□键发射。升到第二级之后会增加攻击力和攻击速度，并新增"宙斯的力量"（Might of Zeus），使用方法是L2+△并按住蓄力。第三级只增加攻击力和攻击速度。



得到宙斯力量的克里托斯回到桥边，这次他选择了桥右边的门进入，从梯子爬到楼上。越过几个屋顶之后，他看到对面有一个守卫死死地拉住开关。

"喂，松开开关，把吊桥放下来让我过去！"

"不！我放下吊桥的话怪物也会过来的！"

"胆小鬼！"克里托斯鄙夷地望了他一眼，毫不犹豫地掷出了一记闪电洞穿了他的咽喉，使他松开了开关。经过吊桥前行不远，克里托斯看到一个绿衣的女人正被两只人面蝙蝠掳走。那个女人正是他曾经在幻象中见到的先知。

爬上长长的石阶，克里托斯来到先知的神庙前。正要踏入神庙的大门，一个苍老的声音从旁边传了出来。

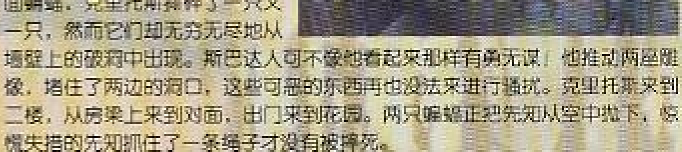
"看来你干得不错，孩子，"一个老人从地上深深的大坑中爬出，"也许你真的可以拯救雅典呢！""你是谁？"斯巴达人警惕地问道。

老人并不回答他的问题，只是自顾自地说下去，"不过别太大意了，我可不希望在我挖好这个坟墓之前你就死掉了。"

"坟墓？谁的坟墓？"

"你的，孩子。等着吧，你会需要它的。"老人露出一丝诡异的笑容，继续挥铲进行他的工作。克里托斯不以为然地瞟了老人一眼，走进了神庙。

在神庙中飞动着数不清的人面蝙蝠，克里托斯撕碎了一只又一只，然而它们却无穷无尽地从墙壁上的破洞中出现。斯巴达人可不像他看起来那样有勇无谋！他推动两座雕像，堵住了两边的洞口，这些可恶的东西再也没法来进行骚扰。克里托斯来到二楼，从房梁上来到对面，出门来到花园。两只蝙蝠正把先知从空中抛下，惊慌失措的先知抓住了一条绳子才没有被摔死。



"救救我，克里托斯！"她大声喊叫，"你需要我的帮助才能拯救雅典！"

克里托斯看了看周围的情况，把门旁边的两尊雕像推动到升降梯边，利用升降梯把两尊雕像叠了起来，然后踩着它跳上了花园高处的石台。爬过石碇绕到另一边，克里托斯终于救下了先知。

"正如雅典娜所说的那样，你终于来了，克里托斯，但也许晚了。你还能拯救雅典吗？"先知抚摸了一下克里托斯的脸庞，并试图用自己微小的能力观看一下克里托斯的灵魂。但是她看见的东西是多么让她震惊不已啊！这个男人的过去仿佛是被血污所涂抹的一样，与其说他是个人，倒不如说他是只野兽！克里托斯曾经是斯巴达的一位将领，最初他手下只有五十个士兵，但是这个数目很快就增长到了数千人。他不断征讨自己的敌人，他的攻击残忍而有效。他几乎令所有人都臣服在巨大的恐怖之下，除了一个人之外：他的妻子。"到底什么时候才是结束？你要杀戮到哪一天为止？"他的妻子这样质问他。

"直到斯巴达的荣耀被全世界所知道！"

"不，克里托斯，你做的一切不是为了斯巴达，是为了你自己！"

但是一个女人的愤怒又算得了什么呢？克里托斯仍然固执着自己血腥的行动。

"天哪，智慧女神为什么会让这样一个人来拯救雅典？"先知惊异地说道。

克里托斯一把把她推开："不要多管闲事！"

先知努力地平静着自己的声调："不要在这里发泄你的怒火，克里托斯，你的挑战仍然在前方等待着。这个世界上只有一件东西能够帮助你打败宙：潘多拉魔盒。你必须到遥远的未知世界去寻找它，不过我必须警告你，很多勇士曾经试图去寻找它，但是从来没有一个人回来过。"



先知为克里托斯打开了雕刻着神谕图案的大门，克里托斯来到了雅典城后。啊！面前是一座多么雄伟的雅典娜雕像。她的高



度足以和山峰比肩，她手中的神剑搭放在山壁上，形成了一座桥梁。克里托斯从剑身上走过去，进入了神像中。走下长长的旋梯，穿过阴暗的隧道，克里托斯发现自己又回到了雅典的城门口，第一次见到先知的幻像的地方。这一次他选择了右边的道路，在大门外等待着他的正是智慧女神雅典娜。

"克里托斯，你做得很好。现在你必须完成一次挑战，这是拯救雅典的唯一希望。"

"先知告诉了我关于潘多拉魔盒的事情……这是真的吗？"

"潘多拉魔盒确实存在。它是凡人能使用的最强大的武器。"

"如果我拥有这个魔盒的话，我能打败阿瑞斯？"

"一切都有可能，克里托斯。穿过你面前这片失魂沙漠，沿着妖女的歌声，你会找到泰坦巨人—克洛诺斯。"

"泰坦巨人？现在还有泰坦巨人吗？"

"克洛诺斯是仅存的一个，宙斯令他永无休止地在沙漠中徘徊，潘多拉神庙就背负在他的背上。循着妖女的歌声前进吧，你必须打败她们才能找到通往潘多拉神庙的道路。"

克里托斯循从着智慧女神的指引，踏入了无边无际的失魂沙漠。在这片黄沙弥漫的世界中，斯巴达人也犹如一匹困兽而毫无办法。不过正如女神所说，妖女的歌声从远处传了过来。克里托斯循声而行，打败了所有妖女，终于找到了召唤泰坦巨人的号角。

ENEMY【妖女】…………Monster of Myth

妖女行动非常飘忽，很难攻击到她们。她们主要的攻击方式是放出光球，不过都可以防御，所以只要耐心对付也就不成问题了。在沙漠的小屋中有一处要把石块推到传送带的尽头，必须先打碎另一边的滚轴让传送带停下来。

吹响号角，泰坦巨人出现在了克里托斯的眼前。天啊！如果你没有亲眼见到过，你绝对不会相信世界上有这种生物的存在。在他面前，克里托斯简直就像一颗沙砾。他身上所背负的就是高耸入云的潘多拉神庙。克里托斯奋力一跃，跳到了他的身上，并且用了整整三天时间爬到了神庙的大门前。

从闭锁的闸门左边绕过去，克里托斯在附近的高台上见到了神庙的看门人——如果这个残肢断体的家伙能称之为一个人的话！"啊，又有一个新来的勇士。"



看门人说道，"你不会达成所愿的，年轻人。你看，我是第一个试图寻找潘多拉魔盒的人，但是我失败并且死去了。神惩罚我在这里看护，如你所见，焚烧我的后继者的尸体。当然，我知道你已经下定了决心不会回头，那么愿神保佑你吧！"

他为克里托斯打开了闸门，克里托斯头也不回地进入了神庙之中。神庙中是一条环形的通道，克里托斯先找到了附近的一个出口，穿过险恶的机关，来到一个有水池的房间中。在这里，他找到一个开关，拉动之后外面的环形通道上出现了另外一个转盘机关。在这里，克里托斯还发现两边的巨石可以推动，将左右两侧的水晶拼起来之后便发出了一道耀眼的光束，却没有带来什么变化。克里托斯回到外面，试着推动一下转盘，发现它居然让整个神庙转动了起来！随着神庙的转动，数条通道依次出现在克里托斯的眼前。第一条通道内是一道关闭的石门，门上雕刻着缪斯女神，但是其中有两块遗漏，大概以后找到这两块才能打开这道门吧。在第二条通道里，克里托斯见到了月亮女神：阿特米斯。她赐予克里托斯一把威力无比的战刀，并为克里托斯打开了前进的道路。

【阿特米斯之刃Blade of Artemis】这是传说中月亮女神阿特米斯曾经用来斩杀泰坦的大刀，使用L1+R1切换出来。这把刀速度较慢，攻击范围也比混沌之刃小得多，不过攻击力当然是要大一些，对付某些体积大的敌人，这把刀有特别的功效。不过它最大的缺陷是没有特别好用的连续技，一般还是不推荐经常使用。升级只能提高攻击力，没有其他性能的变化。

Chapter 04 ~ 阿特拉斯试炼 ~ CHALLENGE OF ALTAS

在地面有一个大坑的大厅中，克里托斯收拾掉一堆讨厌的不死士兵和蛇妖。他顺路来到里面的房间。在这里他找到一扇关闭的石门，门上有两个武士的雕像，但是武士手中的盾牌却缺失了。在这个房间的中央，克里托斯发现了一个机关。他试着踩上去，前面的一个暗门转动了。但是他一离开机关，暗门马上又转了回来。克里托斯记起门外有一个石块，于是把它推了进来，利用石块压住机关进入暗门后面。

这里需要一些技巧：将石块拖动到离暗门很近的台阶下面，然后用蓄力踢把石块一脚踢到机关上，在这一瞬间后滚翻，趁着暗门转动的瞬间进入门内。

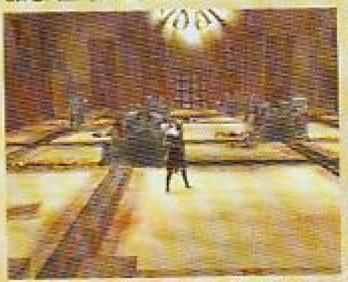


在暗门后的梯子上，克里托斯找到了宙斯之盾。但是另外一面盾牌呢？他四处转了转，回到开始遭遇敌人的大厅，从侧面断裂的木梯爬上二层，拉动机关将一块石头放到了深坑下面。顺着悬挂石头的绳子，克里托斯爬到了坑下。爬过另外一条绳索，克里托斯在对面发现了哈迪斯的盾牌。但是左侧一块装满了尖刺的石板引起了这个经验丰富的斯巴达人的注意。果然！他刚拿下盾牌，石板便轰然压了过来，出口也被封印住了。大群的不死士兵冲了出来，妄图置他于死地。然而还有什么比一个生死关头的斯巴达人更能发挥无穷的力量呢？所有的敌人都在克里托斯的刀下化为碎片，封印也随之而开。

两面盾牌都到手了，克里托斯原路返回，打开了那扇门。门后的情景让他也不由得倒吸了一口凉气：地面上十数个锋利的转盘在来回滚动，只要看看地面斑斑的血迹就知道有多少人已经丧命于此。克里托斯小心翼翼的看准间歇跳过转盘，进入侧面的门中。在这里他打碎一块墙壁，通过石板机关，再爬过山壁来到一个大大的房间中。刚刚进入房间，门口便被封印住了，不死士兵和妖女也纷纷出现。在战斗时脚下传来的震动让克里托斯觉得非常不安，这使得他更加尽力地打倒所有敌人，最终打开了封印拿到了一个把手。

这个房间的地面过一会儿就会塌陷，如果没有及时结束战斗的话就会Game Over。这里最好已经把混沌之刃和波塞冬之怒都升到了足够的级别，否则将会很棘手。尽快用□□△击破不死士兵的盾牌，并且在敌人聚集的时候使用波塞冬之怒。

回到有转盘的房间，克里托斯尽快拉开房间两个角落中的开关，打开另一边的出口。在这里他找到了阿特拉斯的巨像。将刚刚找到的把手安放在巨像前的转轴上，转动转轴之后巨像举起了一个石球。克里托斯再从旁边的阶梯来到二楼，拉动一个开关，巨像将石球掷了出来，砸开了出口的大门。在门外，克里托斯见到了一具石棺，里面陈放的是神庙建筑师儿子的遗体。他忽然想起在神庙的环形通道中曾经见到过一扇有骷髅印记的门，于是将尸体的头颅取了下来。石棺轰然打开，露出了下面的地道，一股血腥味扑面而来。地道中塞满了尸体，显然都是试图寻找潘多拉魔盒的勇者。这个血腥的场面让克里托斯又回到了记忆中……





就在十年前，他和他麾下的斯巴达铁骑战无不胜，直到他们遇到了居住在东方的蛮族。斯巴达人遭遇了前所未有的惨败，他们的战士一个一个死去，克里托斯本人也被打倒在地。然而克里托斯不愿意就此放弃，为了胜利他宁愿付出任何代价——甚至自己的灵魂。

"阿瑞斯！摧毁我的敌人，我的生命就将属于你！"

但是克里托斯当时不曾知道，为了这个承诺，他将面对什么样的命运……

从回忆中醒来，克里托斯穿过地道回到环形通道中。使用骷髅打开石门，他进入到通道的内层。一个巨大的石碾轰然压了过来，克里托斯赶快向前跑开。

沿着通道大概到一个弹子，他走上了中央水池的墙壁，石锁没法压到他了。然而出路在那儿呢？他环顾四周，对面高处悬挂着一架木梯。于是他从墙壁跳上石锁，小心地踩着石锁向前挪动，来到梯子附近时跳了上去，进入下一片区域。

Chapter 05 ~ 波塞冬试炼 ~ CHALLENGE OF POSEIDON

在外面的石台上，一只小狗跳了出来。克里托斯看着它迅速长大，并变成了一只三头的怪物。斯巴达人拔出武器，摆好架势迎接它的进攻。周围又有好几只小狗围了上来。克里托斯很快发现这些东西比它们看起来还要麻烦得多，在它们的围攻下克里托斯不得不借助神力才能取胜。

ENEMY【地狱犬】……Monster of Myth



单个的地狱犬不难对付，但成群出现的话就完全不一样了，小狗经过一段时间之后会变成大狗，而大狗又会吐出更多的小狗。小狗一般采用冲撞的攻击方式，而大狗除了猛扑之外还会吐火（都可以防御）。这里建议一上来马上用美杜莎的凝视石化第一只大狗并把它打碎，然后尽快收拾其他小狗。时间如果拖得太长的话会非常不利。

经过有弓箭手把守的通道之后，在下一个房间中克里托斯拉动房间中央的开关，使房间转动起来打开出口。门外等待他的是一些以前没有见过的不死武士，比起先前见到过的那些杂兵来，它们能攻善守，很难应付。不过它们的敌人是克里托斯啊，勇猛不亚于阿喀琉斯的斯巴达人！尽管费了一些周折，克里托斯仍然有惊无险地取得了这场战斗的胜利。

ENEMY【高级不死武士】…Monster of Myth

在前面转动的房间中，可以拿到几个宝箱，但是动作必须要快。门一打开就要立刻冲进去打开宝箱，然后后滚翻出来，否则就会被机关杀死。高级不死武士经常先防御然后反击，所以你的攻击被防住之后不要一味追打，而是也应该转入防守。他们的攻击一般是多段，要多加注意。比较简单的方法是拉开距离用□□△的招式。另外，在这里的岩壁尽头往右边爬可以找到第一把缪斯的钥匙。



从尽头的岩壁向左爬去，克里托斯又进入了一条通道中。在这里悬挂着很多铁笼，每个铁笼中都囚禁着一个雅典的士兵，他们都在呻吟和求救。在通道尽头的房间内，克里托斯看到一块石板上写着这样的话："为了打开通道，神要你献上祭品"。祭品？一个残忍的念头浮现在克里托斯的脑海中。他拉起房间中的把手，回到通道中放下了一个铁笼。铁笼中的士兵以为自己已经得救而喜出望外，但克里托斯哪里有放开他的意思！不顾这个可怜人的哀求，克里托斯将他推到了前面房间的中央，拉下开关喷出火焰，将他烧为了灰烬。在献上这个残酷的祭品后，出口的门也打开了。

将士兵推上斜坡的时候会不断出现敌人来阻碍，如果松开铁笼，它就会滑到斜坡底下。利用斜坡上的石头卡住铁笼防止它滑下去，这样一步一步的前进。这里的敌人是无限出现的，每一批出现都有一定的时间间隔，尽快消灭一批敌人可以争取到多一些推铁笼的时间。

在海洋守护者波塞东的雕像前，克里托斯拿到了代表海洋之力的三叉戟，拥有了在水中自由呼吸的能力。他从右边水里的通道潜下，到石洞中打开开关，升起了波塞东雕像身后的石阶。回到波塞东雕像处，爬上石阶并沿着水道继续前进。



按□键下潜，△键或×键上浮，按住R1可以蓄力，松开后可以向前冲刺，以此来加快速度，并且可以撞开有裂缝的墙壁。在通道分岔的地方，左边可以找到第二把缪斯的钥匙。

在通道分岔处，克里托斯选择了右边的道路。前面的情景让人不寒而栗：通道四周都是尖刺，克里托斯刚一游进去它们便慢慢地向中间挤了过来！借助冲刺，克里托斯惊险万分地穿过了这里，身上被刮破了好几个伤口。浮出水面后，他打败一群人面蛇妖和不死士兵，并拉动开关打开了水下的一道门。

回到水下，从刚打开的门向前，从波塞东的巨大头像处克里托斯继续下潜。身后一阵湍急的水流涌动，克里托斯回头一看，一道闸门正急速地向他压过来。没有半点犹豫，克里托斯迅速地向前方冲刺过去，并利用通道底的坑洞躲开闸门，穿过通道来到一个雄伟的大厅。

克里托斯拉动开关升起水中的平台，跳到一尊巨大的雕像前。在雕像前的石板上，篆刻着这样一句话："这是波塞东的妻子，海后安菲泪特，她永远守护着这个房间，只有她知道出路所在。"这是什么意思呢？克里托斯仔细地打量着雕像，发现她的右手似乎指着水下的某个地方。但是在水中却并没有什么发现。克里托斯考虑了一番，回去拉动开关，再次升起已经降下的平台，果然这次在平台下面找到了一个小小的暗门，通过它又回到了神庙的环状通道中。

如果已经拿到两个缪斯钥匙的话，可以进入密室，增长体力上限和魔力上限。

Chapter 06 ~ 哈迪斯试炼 ~ CHALLENGE OF HADES

回到环状通道中心的水池，现在克里托斯已经可以自由进入水底的通道。接下来等待他的是死界统治者——冥王哈迪斯的挑战。在前面的大厅中，一道巨大的铁门被紧锁着。克里托斯试着扳动大门对面平台上的一个开关，射出了一根巨木，但是撞在铁门上却毫无反应，看来得另找办法了。打开房间右侧被砖块堵住的暗门，又来到一个宽敞的房间中。正面台阶上有一个出口，克里托斯凑过去看了看，但是里面伸手不见五指，无法继续前进。他回到房间中，爬上左边的高台，在一道画有冥王图案的门前他接到了这样的提示：将鲜血奉献给冥王，出口将会打开。此时几个半人马形状的敌兵出现在房间中，地面上也燃起了两个蓝紫色的封印。克里托斯打倒了这些人马，让他们的鲜血流入封印，打开了有冥王图案的门。

ENEMY【半人马】……Monster of Myth



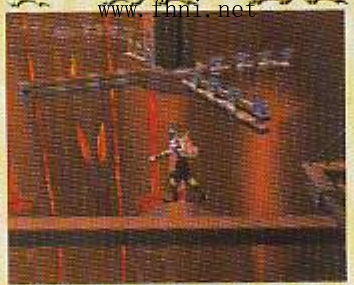
和高级武士一样，半人马也经常采用先防御再反击的攻击方式，所以不能跟他们硬拼。他们射出来的箭可以防御，但是吼叫之后发出的冲击波则不能防。这里要求在两个圆形封印的范围内各杀死四个人马，尽量利用波塞冬之怒这种大范围攻击魔法来解决吧。

接下来的道路充满了凶险，地板会忽然裂开，墙壁上也有利箭射出。克里托斯灵活地躲开这些机关，从一个圆形的升降台处来到上层。一阵有节奏的震动引起了他的注意，沿着震动过去，发现了一块巨石在通道中来回撞击。他看准撞击的空隙，进入通道并且马上跳上巨石。但是前面的门被锁住了。门上雕刻着一些奇怪的文字，其中有些文字亮着血红色的光，而另外一些还是暗淡无光。这代表什么意思呢？克里托斯仔细想了想，回到刚才经过的区域，杀光了他能找到的所有敌人，隐藏在暗门后面的也没有放过。回到巨石上的门前，果然亮起的文字又多了几个，只剩下最后一个还没有发亮。

这时克里托斯注意到巨石的侧面还隐藏着一个小门，每当巨石来回撞击三次，就会退回得更多一点，露出这个小门。他抓住时机闪入门内，在这里找到了最后的两个敌人，杀死他们后出口便打开了。

从这个门，克里托斯来到了刚才与半人马战斗的房间上层。踩下地面的开关，房间中央的哈迪斯雕像升了起来。克里托斯跳下雕像脚下的水池，在水底拉动一个开关后，雕像的口中发出了耀眼的光线。他再爬上雕像的顶端，将雕像头部扭转过来对准那条黑暗的通道，将它照亮，这下可以进入了。

通道中不断有灼热的巨石滚来。克里托斯远远看到通道对面似乎有一道小门。他穿过巨石滚动的间隙，来到门中，但是找到的东西却让他失望。这里只有一块刻着字的石板："八条死路，一个出口，你能否在地狱之火吞噬你之前找到生路？"看来出口还不在这里。克里托斯回到通道中，小心地躲开滚石，一一



检查通道两侧的八扇小门，终于找到了真正的通路。

这里的生路其实是左边第二道门（从进入通道的方向开始数），通道尽头的石板只是起到提示作用而已，没必要先过去看一下。注意开门需要一段时间，看准滚石离得最远的时候赶快过去把门打开。

离开这个炼狱一般的地方，克里托斯收拾掉外面的敌人，先进入右边的门把弓箭手全部杀死，然后再回来从另一扇门进入，爬过绳索，来到哈迪斯雕像的房间顶层。小心地从房梁上走过，并且避开转动的铡刀，最终他跳到房间中间一条没有铡刀的横梁上，并且爬上去滑过绳索，转动一个转盘开关。这个开关将最初他曾经经过的那个大厅的大门打开了一半。从左边的梯子走下，克里托斯便回到了大厅。刚刚靠近那扇大门，一只巨大的机械牛头怪冲了出来。它浑身覆盖着坚固的铠甲，从口中喷出灼热的火焰。斯巴达人沉着冷静地应战，不急不躁的与它周旋。将它打晕后，克里托斯拨动大门对面平台上的开关射出巨木给它重创。这样几个回合之后，这头不可一世的巨牛终于被钉在了大门之上，门也被撞出一个洞口来。

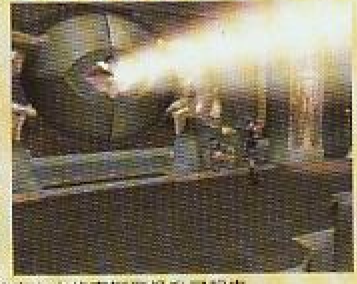
BOSS【机械牛】……Monster of Myth

首先，在战斗过程中应该一直保持在平台上，如果在平台下与它作战，它会使用一击必死的火焰来攻击。它的第一形态攻击方式有几种：冲向平台的时候可能会在地面上砸出火焰，挥起右手的时候也可能在地面上放出火焰，火焰必须跳在空中才能避过，不过攻击力很小，挨几下也没有大碍，其实，当它趴在平台上时，可能使用右手猛砸、左手捞过来抓住克里托斯和双手向中间拍击等攻击方式，这几招都可以利用翻滚回避的无敌时间来躲过，多多练习，看准时机，就能毫发无伤。利用它攻击的间隙回击，给它造成一定伤害后它会退却，如此四个回合之后，它会退到对面大门的旁边并且蹲下，此时赶快跑过去，在它恢复之前抓住它使用特殊输入，就能将它打晕，接下来跑回平台上，拉动开关射出巨木，就能砸破它的盔甲，重复两次，将它的盔甲彻底破坏后，它就不会再退却了，而是一直趴在平台上与克里托斯战斗，它的体力很高，必须耐心与它周旋，最好的攻击时机是他举起右手猛砸之后，利用回避躲过这一招，它会再举起左手拍一下，然后侧身，这两个动作持续时间很长，而且它的正面处于毫无防备的状态，可以尽情地痛打。最后将它打晕再射出巨木解决。



从门上的洞口进入，克里托斯找到了建筑师的第二个儿子的棺木，同样取下了头颅。返回到大厅中，克里托斯遇见了恐怖的冥界之王哈迪斯，他赐予了克里托斯新的能力。

【冥王军团Army of Hades】冥王军团是非常强力的魔法，可以放出数个亡魂自动攻击周围的敌人，升级会增加攻击力和放出亡魂的数量。



克里托斯回到环状通道中心的水池，潜入水中使用建筑师儿子的头颅打开了石门，水池中的水排干了。水池中央的房间是一座宙斯的塑像，旁边的石板写有这样的提示：'光明将指引前进的道路"。

克里托斯想起了那块水晶，他回到环状通道中，按照外、中、内的顺序转动这里的三个转盘，把神庙的结构调整好，让水晶正好可以正对着最里面房间，并且拉动水晶放出光线。神庙中央的宙斯巨像升了起来。

Chapter 07 ～ 疯狂悬崖 ～ CLIFFS OF MADNESS

克里托斯从房间中央的升降梯向上，离开了神庙。一种新的敌人出现在他眼前：这种敌人使用长刀，动作灵活，而且非常擅长反击。与它的战斗连克里托斯都感到费力。

ENEMY【长刀武士】……Monster of Myth

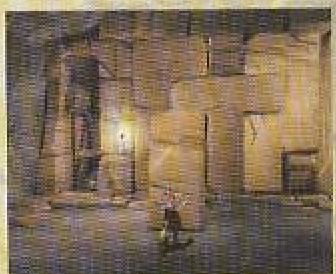
这种武士的本领相当高超，不但灵活闪动，而且经常使用防御反击技给予克里托斯重创，攻击也都是多段，在GOD难度下一口气可以将克里托斯打死。靠近之后按○键使用投技，然后继续连打○键能够跟它们夺刀，可以多多利用。此外挑空追打也对它们比较有效。



打败长刀武士之后，克里托斯在前进的道路上遇见了正在撕咬尸体的人面蝙蝠。看到这个阿瑞斯的手下，克里托斯不由得又陷入了回忆之中。在那场与蛮族的惨烈战争中，即将落败身亡的克里托斯向天空大声呼喊着战神的名字，愿意用自己的灵魂作为代价，交换战争的胜利。天空从中裂开，战争之神阿瑞斯从奥林匹斯山的云端来到了这个杀戮的修罗场。他赐予了克里托斯混沌之刃，带有铁链的双刃。刀柄上的铁链深深地陷入克里托斯的手臂，也紧紧地缚住了他的灵魂。克里托斯成为了天下无双的勇者，拥有了赢得一切战争的能力。根据诺言，他也成为阿瑞斯的仆从和奴隶，发誓永远为阿瑞斯服务。扭转失败并且消灭了蛮族的克里托斯此时对于自己将来的命运一无所知，他还没有意识到自己做出了一桩多么可怕的交易……

向前爬过绳索，坐升降梯到上层，克里托斯先进入了最右边的山洞。打败这里的敌人之后，他从另一边的出口离开，再坐另外一架升降梯继续向上。进入顶层的洞中，地面上密布的洞口让他提高了警惕。果然，他刚拉下房间中的机关，入口的闸门就关闭了，同时房间中响起了可怕的马达声，似乎一道机关正在发动。克里托斯尽最快的速度把一个石块拖出来，并且推到房间的另外一侧，在机关发动之前踩着石块跳到了上层石台上，拿到了阿弗罗迪忒的项链，房间的出口重新打开了。





离开这个山洞，克里托斯放下洞口的石块，沿着绳子爬下，然后再往右进入山洞中。他上一个圆盘，转动中央的转轴，让两边的桥对准之后赶快跳了过去。来到外面，他在一个断崖边找到了阿弗罗迪忒和天后赫拉的头像。克里托斯试着将刚拿到的项链挂到阿弗罗迪忒的头像上，果然头像转动了起来，不过赫拉的项链在哪里呢？克里托斯再向附近张望，发现山崖的下层还有一条通路。在下面的山洞中，他找到一块写有提示的石板："就像我的灵魂已经破碎了一样，你的前进道路也是破碎的。将碎片重新拼合，才能找到出口'。他看看房间里，找到了几个形状的石块。他利用房间中的转盘把石块调整好角度，然后在闸门前排列好，组合成一面完整的石壁，这样便打开了闸门拿到了赫拉的项链。走出山洞，洞口的梯子已经自动放下了。他从梯子爬上山壁，回到两位女神的头像边，打开了伸缩的石桥，看准时机跳过桥去。

石块的拼法如上面右图。注意最小的那个石块是用不上的，不要被迷惑了。

离自己的目的地越来越近，回忆就越来越强烈地回到他的脑中。自从将灵魂献给阿瑞斯之后，他变成为了一个所向披靡的勇士，他一个人就够摧毁敌人的整支军队。斯巴达战士们在他的率领之下四面出击，在好斗的战神阿瑞斯驱使下点燃一处又一处的烽火。这一天他们攻进了一个原本平静的村庄，"这里的人建筑了神庙用来供奉雅典娜，'克里托斯向手下的战士们叫喊着，"这是对战神阿瑞斯的不敬！摧毁这个神庙，摧毁整个村庄，把这里的人都送去冥府！'然而，即使是如此疯狂的阿瑞斯，在踏入神庙之前仍然感觉到了一丝恐惧。仅存的理智告诉他，如果他进入这座神庙的话，可怕的命运将会降临。"我必须警告你，"村中年迈的先知阻挡在他面前，"这个神庙中所隐藏的危险超出你的想象。'

然而嗜血的兽性在克里托斯心中占据了上风，他冲进了神庙，杀光了里面所有的人。正如先知所警告的那样，一件可怕的事情终究降临到了他身上。也就是在那一刻，他终于明白了自己真正的敌人不是别人，而是战神阿瑞斯。他知道在他余下来的生命中，杀死阿瑞斯就是唯一的目标。



Chapter 08 ～ 建筑师坟墓 ～ ARCHITECH'S TOMB

克里托斯踩下开关，打开对面的门，并且跳过深渊来到门前，却发现这道门一共有三层，刚才只是打开了第一层。在左边他找到了一尊雕像和第二个机关，但是第三个机关呢？他从右边的门进入，来到上层，找到了一个悬挂的石块。他放下石块，砸开了一块有裂缝的地板，里面正是第三个机关。克里托斯把雕像推到洞中压住第二个机关，放下吊臂上的石块压住第三个机关，然后自己跑过去踩住第三个机关，这样便打开了前面的大门。在对面房间的桌旁，他找到两具尸体。他取下坐在椅子上的尸体的头颅，打开了出口。

接下来的场景由很多传送带组成，如果被传到尽头撞上边缘的话就会损失大量体力，唯一固定的地面是敌人弓箭手所站的位置，但呆得太久的话就会喷出火焰，空中还有大量的人面蝙蝠发动猛烈的攻击，建议是升级冥王军团，利用它来自动追踪并消灭敌人，弓箭手和蝙蝠这两种敌人都可以直接用投掷技杀死，而且投掷技使用过程中是有无敌时间的，所以可以多加利用。

在宙斯、波塞冬和哈迪斯这三位世界统治者雕像的房间中，克里托斯终于找到了自己费尽千辛万苦所追寻的目标：潘多拉魔盒。雅典娜出现在他面前："克里托斯，你是第一个拿到潘多拉魔盒的凡人，现在将它带回雅典吧！"

几千年来，潘多拉魔盒第一次被带出了它的藏匿之处。在雅典，阿瑞斯也感觉到了这一切。"斯巴达人，看来你终于拿到了宙斯的宝贝盒子，"战神冷冷地说道，"但是你活不到它打开的那一天了。"他掷出了一根石柱，在他的神力之下，石柱穿越了遥远的距离，准确无误地穿透了克里托斯的胸膛。

克里托斯的生命渐渐地消逝，冰冷的阴影覆盖了他全身。噩梦一般的回忆在这一刻变得无比清晰。

那一天，当克里托斯杀掉神庙中的最后一个人，他才发现倒在自己刀刃下的竟然是自己的妻子和女儿。克里托斯跪倒在自己亲人的血泊中，耳边响起了阿瑞斯的声音："克里托斯，我的仆人。是我设计了这一切，现在你已经无牵无挂，再也没有任何弱点。你将成为天底下独一无二的勇士，你将成为死神！"



阿瑞斯终究看错了克里托斯。在火焰中，克里托斯终于醒悟过来谁是他真正的敌人。从那一天开始克里托斯下定了决心要与阿瑞斯为敌。然而这一切都已经过去，克里托斯的眼睛慢慢黯淡下来了，生命终于抛弃了他，他的灵魂坠入了冥府。这个可怕的地方！脚下是永远见不到底的深渊，无数的亡灵从空中坠下。但是这个坚韧的斯巴达人，他并不愿意就此放弃，他在空中抓住了一个正在努力攀住悬崖边缘的人。被他抱住的那个人大叫起来："你要把我也拖下去了！"克里托斯冷冷地一刀穿透了他的胸膛，并且借力爬了上去。那个被抱住的家伙看清楚了他的样子："啊！又是你！"原来，这个人就是曾经被他扔下海蛇腹中的老者。这个可怜的人啊，又一次被克里托斯踢下了深渊。

克里托斯在冥界的道路中前行，在刀山中跋涉。终于，他的眼前出现了一道亮光，一根绳索从有光的地方垂了下来。他顺着绳索爬了出去，发现自己居然回到了雅典。他的脱身之地，正是当初所遇到的那个老人所挖的坟墓。

"啊，斯巴达人，"老人似乎正在等待他的到来，"你来得正好。"

"你到底是谁？"克里托斯再次提出了这个问题。

"不仅仅是雅典娜在注视着你！"在话声中，这个神秘的老人消失了。

Chapter 09 ～ 先知神庙 ～ ORACLE'S TEMPLE

克里托斯，无畏的斯巴达人。他越过了失魂的沙漠，经历了潘多拉神庙的考验，甚至从哈迪斯的冥府中逃脱。现在他的面前只剩下最后一个目标：阿瑞斯。

阿瑞斯手持潘多拉魔盒，正在雅典城下肆虐。"哦？克里托斯，你从冥府回来了？啊，宙斯，这就是你所能做的吗？让一个凡人来杀死我？"

克里托斯掷出一道闪电，将潘多拉魔盒从阿瑞斯的手中射落。潘多拉魔盒终于第一次被打开。克里托斯的身躯变得和阿瑞斯一样高大，魔盒的威力应验了。

阿瑞斯有些惊异地看着他："你仍然只不过是个凡人而已，克里托斯！"

"我不再是你认识的那个克里托斯了，你自己培养出来的怪兽将打败你自己！"

"我将让你你知道什么才是真正的怪兽！"阿瑞斯回应道。

BOSS【阿瑞斯】……Monster of Myth

阿瑞斯最有威胁的招式是用锤子猛砸之后横抡，无法防御，在GOD难度下有一击必杀的威力。如果看到他要出这招，必须赶快翻滚躲避开来。如果他用斧子攻击便可以防住，接着就是反击的机会了。此时攻击他一般会掉落大量的绿魂和蓝魂，马上连续使用波塞冬之怒，一直电到他不再放出蓝魂为止。阿瑞斯其他的招式包括喷火、放出背刺等等都可防御，但不应该贸然反击，应该耐心周旋，等待机会使用波塞冬之怒。

这一战足以惊动天地，高高在上的战神阿瑞斯与一个凡人展开了殊死搏斗。我无法向你描述那无法想象的场面，总之，也许是因为愤怒的力量，也许是因为众神的庇佑，克里托斯占据了上风。然而阿瑞斯召唤出了幻像，克里托斯似乎回到了十年前那一天，妻儿在自己眼前，无数个自己的分身疯狂地向母女二人杀去。"不！阿瑞斯，你曾经夺取了我最心爱的人，我不会让你再次得逞！"

难度极大的一战，母女二人很容易被杀死，虽然按○键抱住她们可以给她们注入体力，但同时硬直也很大，往往得不偿失。波塞冬之怒和冥王军团在这一战中比较有效，众神之怒也要善加利用。最关键的是不要被敌人缠住，拉开距离使用□□△，利用震动波来击飞敌人。

尽管克里托斯消灭了所有的幻像，但是他忘记了一件事情：他的混沌之刃便是阿瑞斯所赠，在阿瑞斯的意志下双刀离他而去，在他面前再次杀死了他的妻儿。一切的希望似乎都已经消失，但是就在这个时候克里托斯似乎看到了雅典娜的光芒。他拔起巨大的雅典娜雕像手中的剑，再次向阿瑞斯发起了挑战。

BOSS【阿瑞斯】……Monster of Myth



本战他用左手破防，然后放出尖刺，在GOD难度下一击必杀。千万不要跟他近身，用翻滚来躲避，等到他直接用剑来攻击并露出空当后，再上前猛砍。如果他防住就要赶快再闪开，否则会遭到反击。如果前三下他没防住，继续攻击就会形成格刀，胜出之后能给他造成大伤害。如果他召唤出四根石柱，只要迅速离开中心便可。放出火球的招式则应该翻滚闪避。

这个故事将随着时间而变得不朽，奥林匹斯山上的每一块岩石都将记住一个凡人的名字。战败的阿瑞斯跪倒在克里托斯面前，斯巴达人用利剑洞穿了他的咽喉。雅典城虽然遭到了破坏，但是终将重建，而克里托斯的灵魂却无法得到救赎。他本以为神可以让他忘记过去，但雅典娜的话粉碎了他最后一丝希望。

"神承诺过宽恕你曾经犯下的罪行，但是没有承诺过抹去你的记忆。无论是人还是神都无法忘记那可怕的往事。不，克里托斯，你的噩梦永远不会离开你。"

就像这个故事开始的时候我曾经告诉过你的那样，克里托斯跳下了山崖，结束了自己的生命。是的，他作为凡人的生命结束了，但他的故事还未终结。克里托斯发现自己的身体又回到了奥林匹斯的山顶。雅典娜为他打开了通往神界的通路。"神不会让曾经为自己而战的勇士这样陨灭。去吧，克里托斯，阿瑞斯留下的位置需要一个代替者，这就是神对你的奖励。"

就这样，战神阿瑞斯的宫殿有了新的主人。从那以后的数千年里，每当人类卷入到战火之中，总有一双冷酷的目光在注视着一切。如果你听到过我的故事，你就知道，那目光属于一个最勇猛的战士，一个弑神的凡人。 □文责/行菜



又是一款以一年战争为题材的游戏，但居然不能使用吉恩侧进行游戏，而且还只能一人游戏，令本作的魅力大打折扣。

PS2	本刊译名：机动战士高达 一年战争			
	BANDAI	2005.4.7	7140日元	85KB
动作游戏	DVD-ROM	日版	1人	全年龄



CHECK 1 基本操作

左摇杆	控制高达移动
右摇杆	控制准星的移动
L1	使用喷射推进器，会消耗能量槽
L2	跳跃，会消耗能量槽
R1	使用射击武器，有弹数限制，用光后自动填充
R2	使用近身武器，可以进行三连斩
L3、R3	使用火神炮攻击
X键	视点回复初始状态

CHECK 2 关于M·A

由于本作是一款相当FANS向的游戏，因此会在游戏中重现很多原作中的著名场面，只要满足了一定的条件，玩家们就可以在游戏中重温曾经的感动了，而引发这些经典场面的条件被称为"MEMORIAL ACTION"，简称M·A。此外，M·A还与游戏中的隐藏机体息息相关，只要收集齐全部的14个M·A，就可以开启大部分的隐藏机体选项，而引发M·A还能提高过关时的分数，想要获得S级评价，在有M·A设定的关卡中就必须将其引发。全部M·A引发条件如下：



01	第1关	用光剑击破第二个出现的デニム的ザク
02	第2关	用光剑击破最后出现的ガデム的旧ザク
03	第3关	不返回ホワイトベース，驾驶着高达突入大气圈
04	第4关	一段时间内不开枪，听到布莱德（ブライト）舰长熟悉的"在敌，攻击太弱了！在干什么！"的对话后获得
05	第5关	使用跳跃攻击敌方的飞机
06	第6关	把ガルマ的ガウ引到ホワイトベース附近，引发全员突袭事件
07	第10关	用光剑击破ランバ・ラル的グフ
08	第14关	黑色三连星第二次出现后用光剑向其攻击
09	第15关	ビッグ・トレー到达目的地时HP多于一半
10	第19关	用光剑击破シャア专用ズゴック
11	第22关	3分钟内リックドム队全灭
12	第23关	用光剑击破マ・クベ的ギャン
13	第25关	用光剑击破ビグ・ザム
14	第26关	用光剑击破シャア专用ゲルググ



CHECK 3 关于隐藏机体

本作中有着13台隐藏机体，当完成S级难度的游戏或是收集全部M·A后都会开启其中的一部分，下面就是隐藏机体的名称以及开启条件。

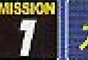
【收集全部M·A后获得的机体】

编号	机体名
RX-77-2	GUNCANNON
RX-75	GUNTANK
RX-78-3	G-3GUNDAM
RX-78-1	PROTOTYPE GUNDAM
RX-78	GUNDAM ROLL OUT COLOR
RX-78-1	FULLARMER GUNDAM
RX-77-3	GUNCANNON HEAVYARMER
RGM-79	GM
RGM-79	SC GM SNIPERCUSTOM
RGC-80	GM CANNON



【完成S级难度游戏后获得的机体】

编号	机体名	编号	机体名
RX-77-4	GUNCANNON	RGM-79L	GM LIGHT ARMOR
TGM-79	GM TRAINER	RX-78NT-1	ALEX



MISSION 1 ガンダム大地に立つ!!

S级评价条件：引发M·A，尽快过关，HP最好保持在90%以上

Story 故事背景 宇宙世纪0079年，由于不堪忍受地球联邦对宇宙殖民卫星的压迫，吉恩（ジオン）公国联合其他的宇宙殖民卫星向地球联邦发起了进攻，并凭借着MS的强大威力获得了胜利，取得了地球圈一半的支配权。同时，地球联邦为了对抗吉恩公国的MS，在中立殖民地サイド7进行着秘密的研发。终于，地球联邦的研发行动被吉恩军发现了，并派遣了两台MS前来袭击，战火中，一台钢铁的战士展现在一名少年眼前……

任务内容	击破前来袭击的ザク
过关条件	击破所有敌方MS
M·A条件	使用光剑击破デニム的ザク

由于是游戏的第一关，因此非常简单，敌方的两台扎古（ザク）只是用来让玩家熟悉一下基本操作罢了。虽然由于遭受敌人的奇袭，本关高达并没有射击武器可以使用，但一把激光剑就足以对付敌人了，注意第二台ザク一定要用光剑来砍死，如果不小心用火神炮击破的话就无法引发M·A了。



MISSION 2 敌の补给舰を叩け!

S级评价条件：击破战舰上方几个放有补给品的箱子

Story 故事背景 虽然成功地逃离了サイド7，但白色要塞（ホワイトベース）依然被吉恩军皇牌机师"赤色彗星"夏亚（シャア）所率领的战舰追击着，要想摆脱敌人，就要破坏其补给线，击破敌人的补给舰。另一方，在偶然的情况下，我军的同伴塞拉（セイラ）发现夏亚竟然是她的哥哥。

任务内容	击破补给舰ザンジバル
过关条件	击破敌人舰队以及援护机体
M·A条件	用光剑击破最后出现的ガデム的旧ザク

初期敌方会有3台扎古在补给舰周边守卫，将它们一一击破后，就可以对补给舰下手了。攻击补给舰的时候要按照顺序来，每击破一个部位后才能攻击下一个部位，如果攻击不到的话就转换一下位置进行瞄准。击破补给舰后，夏亚登场，但相当好对付，干掉他之后ガデム驾驶旧ザク出战，实力很弱，只要不被他近身就没有危险。

 MISSION 3 大气圈突入

S级评价条件：达成M·A条件

故事背景 摆脱了敌人的追击，白色要塞来到了地球联邦的宇宙军事基地ルナツ，但这里的司令是个头脑非常顽固的人，他拒绝接受没有正式编号而且还载有众多民间人的白色要塞，在寻求护卫失败后，众人只得离开这里，向地球进发，而夏亚率领的战舰又趁机追了过来。

任务内容	敌人全部击破后，回到白色要塞
过关条件	守护白色要塞突入大气圈
M·A条件	不返回ホワイトベース，驾驶着高达突入大气圈



第一场宇宙战，要多变换视点来搜索敌人，不然很容易被人从背后偷袭。本关夏亚依然会出战，比起地上来，宇宙中的夏亚要厉害一些，毕竟是被称为“赤色彗星”的皇牌机师，但凭借着高达的强大火力可以轻松获胜。全灭敌人后，回到白色要塞就可以过关，只要调整角度就可以轻松达成，但为了M·A，还是把时间耗尽吧。

MISSION 4 ガルマ出击す

S级评价条件：白色要塞剩余HP不低于60%，击破尽量多的敌人

故事背景 由于遭到了夏亚的攻击，白色要塞队突入大气圈之后偏离了预定的轨道，进入了吉恩的势力圈，情势十分危急。而夏亚则与在吉恩军中深受爱戴的地球方面军总司令，同时也是他的好友的卡鲁玛会合，一同追击白色要塞，但在暗中，夏亚仿佛正在策划着某种阴谋……

任务内容	白色要塞生存
过关条件	白色要塞突破敌人防卫线
M·A条件	一段时间内不开枪，听到ブライト舰长熟悉的“左舷，攻击太弱了！在干什么！”的对话后获得

本作中新增的炮击战模式，相当爽快！注意如果炮弹发射光之后，会有一段时间的充填时间，会比较被动，因此最好在未射光之前松开L1键，这样子弹填充速度较快，一瞬之间就可以填充完毕，准星的移动依然由右摇杆来控制。注意观察屏幕，如果有箭头出现的话就表示在视野之外有敌人，要尽快将准星移动过去。本关的飞机比较讨厌，经常会出现在视线之外，且会发射威力较大的导弹，因此看到飞机就要第一时间击落。

 MISSION 5 跳べ！ガンダム

S级评价条件：尽快消灭敌人的飞机，最好能在扎古登场前全灭

故事背景 在经历了数场战斗之后，高达的驾驶员，年仅15岁的少年阿姆罗（アムロ）深感疲惫，而拒绝出战。在布莱德舰长的训斥以及大耳贴子的冲击下，阿姆罗重新振作起来了（这就叫欠揍……），驾驶着高达迎击来犯的敌人。

任务内容	白色要塞护卫
过关条件	击破敌人的袭击部队
M·A条件	使用跳跃攻击敌方的飞机





没有什么难度的一关，只要注意不要被敌人从空陆两面夹击就好。敌人的地面部队以坦克为主，在后期会出现几台扎古，空中部队则有着大量的飞机，使用跳跃在空中瞄准可以轻松击破。

 MISSION 6 ガルマ散る

S级评价条件：敌全灭，并引发M·A

故事背景 困境中，地球联邦军司令雷比鲁给白色要塞队送来了补给物资，暂时缓解了白色要塞队物资紧张的危机。同时，阿姆罗也遇到了自己的初恋—补给队队长玛琪露达（マチルダ）。但不妙的是，卡鲁玛已经发现了白色要塞队的行踪，并指挥着巨大的空母袭来，一场大战在所难免。

任务内容	ガウ击破→夏亚专用扎古击破→卡鲁玛的ガウ击坠
过关条件	击坠敌人的空母旗舰
M·A条件	把ガルマ的ガウ引到ホワイトベース附近，引发全员突袭事件

开始会有几驾飞机在附近徘徊，干掉它们后赶去击落3只空母，不然如果空母飞到白色要塞上方扔炸弹的话，白色要塞将会损失惨重，因此速度一定要快，按顺序攻击空母的攻击点，很快就可击落。之后夏亚带领几台扎古登场，将其击破后，卡鲁玛的ガウ出现，击坠即可过关，而要想引发M·A的话，就要将它引到白色要塞附近。

MISSION 7 セイラ出击

S级评价条件：击破位于地图边缘的陆上攻击舰

故事背景 以卡鲁玛之死为契机，处于停战状态的吉恩公国再度向地球联邦发起了猛攻，吉恩军的名将“青色巨星”兰巴·拉鲁（ランバ·ラル）也受命对白色要塞队展开了追击。战斗中，塞拉驾驶着高达出战，但马上就陷入了危机，情势紧急，阿姆罗立即乘上钢加农前往救援。

任务内容	击破敌人所有MS
过关条件	击破敌人所有MS
M·A条件	无

本关由于塞拉驾驶高达出击，阿姆罗只能驾驶着钢加农来抵御敌人。钢加农的射程相对较长，并且可以躲在障碍物后边攻击到敌人，因此合理利用地形的话可以将伤害减到最低。比较难对付的只有一台グフ，如果被它近身攻击可就不妙了，尽量拉开距离，击破所有MS后过关。

 MISSION 8 アムロ脱走

S级评价条件：敌全灭

故事背景 虽然在之前的战斗中抓到了吉恩的士兵作为俘虏，但他却在白色要塞队受到袭击之时逃了出来。而在吉恩军俘虏被关押期间，他与塞拉有着几次接触，并询问她是否是吉恩的人，但塞拉并没有与他一起逃走，而是选择了与白色要塞队一同作战。为了去往联邦军领地，白色要塞队正要突破吉恩的基地。

任务内容	破坏所有的炮台
过关条件	摧毁敌人基地的所有防御设施
M·A条件	无

本关玩家要操纵钢坦克作战，虽然钢坦克的射程是最远的，但它的行动实在是慢得过分，跳跃动作也十分缓慢。利用钢坦克的射程可以干掉敌人的炮台，但敌人发射的导弹对钢坦克威胁较大，要使用L3的副武器击落，并尽



本关玩家要操纵钢坦克作战，虽然钢坦克的射程是最远的，但它的行动实在是慢得过分，跳跃动作也十分缓慢。利用钢坦克的射程可以干掉敌人的

MISSION 9 灼熱のアッザム・リーダー

S级评价条件：节约时间，节省体力，多击破几个小飞行物

Story 故事背景 虽然已经尽了自己最大的努力，但却因为经常违反军规而得不到布莱德舰长的承认与肯定，阿姆罗愤然驾驶着高达离开了白色要塞。但就在他漫无目的地前进时，突然发现了戒备森严的吉恩军前线基地，并发现了吉恩军参谋马克白的身影。他在这里出现的目的是……

任务内容	敌人的MS・炮台击破
过关条件	击破敌人的全部防卫部队
M・A条件	无

开始后尽快击落空中的飞机，在地上很难瞄准到，要跳到空中瞄准射击，打不中是很正常的，要多试几次，不然被空陆夹击会很被动。敌人大部分是固定的炮台和机枪，只有少数的扎古，不要冒进，采用步步为营的打法会很轻松，注意有些炮台会躲起来。全灭初期敌人后，飞空MAアッザム出现，当它放出小飞行物后要尽快击破，不然其会形成电网攻击高达，击破アッザム的四个炮座后，攻击主体即可击落。





MISSION 10 ランバ・ラル特攻

S级评价条件：达成M・A条件

Story 故事背景 阿姆罗离开后，白色要塞队随后赶来，进行了一番搜索后却没有发现他的身影。在一个村庄的酒馆中，正在迷茫地徘徊的阿姆罗遇到了兰巴・拉鲁，并看到青梅竹马的芙拉乌（フラウ）被吉恩军所抓，由于兰巴・拉鲁很赏识阿姆罗，所以才放了他们一码，但他却计划着要对白色要塞队进行袭击。

任务内容	击破敌人的所有MS
过关条件	击破敌人的所有MS
M・A条件	用光剑击破ランバ・ラル的グフ

与敌人的混战，可以与兰巴・拉鲁拉开距离，先击破周边的扎古，再与其单挑。兰巴・拉鲁驾驶的グフ极其擅长近距离作战，因此要避免与其进行近身战斗，要利用光枪进行远距离射击。

MISSION 11 死斗!ホワイト・ベース

S级评价条件：尽快干掉敌人，剩余HP60%以上

Story 故事背景 虽然经过殊死的奋战击退了兰巴・拉鲁，阿姆罗还是由于私自开跑高达而受到了禁闭处分。另一方，驾驶MS袭击白色要塞失败的兰巴・拉鲁采取了另一个方案—潜入白色要塞进行破坏，在白色要塞内部，联邦与吉恩的士兵进行着激烈的枪战，阿姆罗等人的命运究竟会怎样?

任务内容	击破所有敌人
过关条件	打倒所有吉恩军士兵
M・A条件	无

一场射击战，基本要领与炮击战相同，要多注意视线外的敌人，移动准星时不要慌张，瞄准了再打。要注意子弹的填充，最好趁没有敌人出现时把子弹打光进行填充。

MISSION 12 激斗は憎しみ深く

S级评价条件：尽快完成任务，HP不要太低

Story 故事背景 潜入行动失败的兰巴・拉鲁选择了最壮烈的牺牲方式—怀抱着炸弹跃入了高达的手中，想与高达同归于尽，但却无法炸穿高达坚固的装甲。失去了兰巴・拉鲁的哈蒙（ハモン）发誓要完成他的遗愿，将陆上战舰装满了炸药冲向白色要塞队，而阿姆罗则驾驶着高达冲了上去。

任务内容	击破所有敌机
过关条件	击破所有敌机
M・A条件	无

阿姆罗驾驶着高达拼死抵挡着哈蒙的战舰，因此无法动弹，此时战舰中剩余的敌机全部出动向阿姆罗发动进攻。本战与炮击战差不多，只需控制光枪的准星，由于敌人都处于高速运动状态，因此在射击时要打出提前量，敌人机体不多，准确射击的话很快就能过关。

MISSION 13 マチルダ救出作战

S级评价条件：尽快完成任务，保持一定量的HP，尽量确保输送机安全

Story 故事背景 虽然击破了来袭的陆上战舰，但同伴龙（リュウ）却在战斗中壮烈牺牲了，布莱德舰长也身染重病倒下了。为了下一步的作战计划，雷比鲁将军再次派遣玛琪露达带领补给舰队为白色要塞队运送补给物资。在途中，玛琪露达队遭到了吉恩军的袭击，阿姆罗急忙赶去支援。

任务内容	击破所有敌机
过关条件	确保ミデア输送机的安全
M・A条件	无

本关的敌机全部驾驭着飞行器，要先将飞行器打爆才能对其进行攻击。在近距离很难命中飞行器，需要拉开距离或是使用跳跃攻击。敌人的MS全是近战型的グフ，保持距离使用光枪可以轻松获胜。

MISSION 14 迫击!トリプル・ドム

S级评价条件：尽快干掉第一轮的黑色三连星，并引发M・A

Story 故事背景 白色要塞队得到了玛琪露达带来的补给物资，缓解了一时的危机，继续向联邦军的势力范围前进。但阿姆罗等人并不知道，前方还有新的危机正在等待着他们—从宇宙赶来的吉恩军王牌小队"黑色三连星"悄悄地接近了。这三人曾在之前的战争中立下赫赫战功，是相当强劲的敌人。

任务内容	击破黑色三连星
过关条件	击破敌人的全部MS
M・A条件	黑色三连星第二次出现后用光剑向其攻击



黑色三连星的动作相当敏捷，而且会协同作战，如果被包围的话就不妙了。最好在开始时就向最远处的ドム发动攻击，其发射的火箭弹可以用火神炮轻易击落，同时用光枪射击，接近后一同猛砍就能干掉。然后集中火力再拼掉一台，剩下的光杆ドム就可以随便收拾了。将黑色三连星打败之后，他们会结成トリプル·ドム的阵型再次袭来，推荐使用光剑进行第一轮攻击，这样就会引发事件直接干掉一台，并且也达成了M·A。之后的战斗方法与刚才一样，由于火神炮可以很好地克制住ドム的火箭弹，因此你会发现黑色三连星还是很好对付的。

MISSION 15 オデッサの激战

S级评价条件：达成M·A条件

Story 故事背景 眼看着敬爱的玛琪露达死在眼前，阿姆罗的心中悲痛无比，经历了相遇与离别，这个少年慢慢成熟起来。虽然仍然没有走出心中的阴影，但他却马上又要面对新的作战—オデッサ夺还作战，并受命保护巨型陆上战舰ビッグ·トレー。这一战地球联邦最大的一次反击，必须要获得胜利！

任务内容	护卫ビッグ·トレー
过关条件	ビッグ·トレー顺利到达オデッサ基地
M·A条件	ビッグ·トレー到达目的地时HP多于一半

本关敌人众多，要以护卫目标ビッグ·トレー为中心进行战斗，千万不能杀得兴起冲入敌阵，不然ビッグ·トレー会陷入敌人的重围。保持ビッグ·トレー的HP，引发M·A后，马克白会准备利用基地中的导弹攻击ビッグ·トレー，这时会进行倒计时，一定要在时限之内用光剑砍掉导弹。

MISSION 16 复活のシャア

S级评价条件：击破敌人的潜水艇

Story 故事背景 在白色要塞队的奋战下，オデッサ作战圆满成功，地球联邦军取得了开战以来的第一次巨大胜利。为了今后的作战，白色要塞队前往尼尔法斯特基地进行补给。阿姆罗的同伴凯（カイ）在尼尔法斯特结识了一名叫做美春的少女，但他却并不知道美春的真实身份是吉恩的间谍……

任务内容	击破敌人的全部MS
过关条件	击破敌人的全部MS
M·A条件	无



游戏中第一次出现水战，但个人推荐还是不要跟敌人下水战斗，因为敌方都是水陆两用机体ゴッグ，在水里的机动力高得吓人，而高达在水中行动极其缓慢，处于绝对的劣势，因此最好将敌人引诱到岸上后击破。高达：「有本事你上来呀」「ゴッグ：「有本事你下来呀！」不过这样的话就无法攻击到敌人在水中的潜水艇了，何去何从还是由玩家来决定吧。

MISSION 17 大西洋、血に染めて

S级评价条件：尽快过关，保持一定量的HP

Story 故事背景 为了养活弟妹，美春不得不冒着危险为吉恩军工作，她潜入了白色要塞窃取情报，并把白色要塞要赶往联邦军总部加布罗的消息传达给了吉恩军。夏亚在得知此消息后，立即派遣部下前去阻截，其中还有一台巨大的MA，而在吉恩军的MS部队中，还有着美春的身影。

任务内容	敌人MS、MA全部击破
过关条件	敌人MS、MA全部击破
M·A条件	无

相当痛苦的水中战，一上来就处于敌方3台机体的围攻之中，一不小心就会损失很多HP，要尽量与敌人拉开距离，一一击破。之后敌方的水中MA带领2台水中型MS登场，先击破MS然后再集中精力对付MA，不然被夹击的话会十分被动。敌方的MA会使用冲撞与导弹攻击，在其冲撞时连续命中会取消其攻击，导弹则可用火神炮击落。击破MA后，会有两台敌机增援，不难对付。

MISSION 18 ジャブローに散る！(前)

S级评价条件：击破20台敌机

Story 故事背景 经过一番激战，回到白色要塞的凯却找不到美春的身影，那个年轻的生命已经消失在刚才的战斗之中，在战争中萌发的一段小小的恋情就这样结束了。战胜了袭来的敌人，白色要塞顺利到达了加布罗，被划分为第13独立部队，并接受了阳动作战的任务，与加布罗周边的敌人展开激战。

任务内容	自机生存
过关条件	经过一定时间
M·A条件	无

本关没有明确的目标，只要能在敌人的猛攻下撑住4分30秒就可以了，最好多击落敌机，这样才能获得高分。



MISSION 19 ジャブローに散る！(后)

S级评价条件：达成M·A条件

Story 故事背景 在加布罗基地内部，塞拉意外地见到了哥哥"赤色彗星"夏亚，原来他已经率领MS部队潜入了加布罗基地，并准备从内部展开破坏行动。由于受到偷袭，加布罗基地内一片混乱，玛琪露达的未婚夫伍迪也命丧夏亚之手，阿姆罗等人能够从"赤色彗星"的手中解救加布罗的危机吗？

任务内容	击破敌人的全部MS
过关条件	击破敌人的全部MS
M·A条件	用光剑击破シャア专用ズゴック



在加布罗基地内部的战斗，地形相对比较复杂，有很多建筑物可以用来做掩护。路上清理一些敌人的杂兵，可以利用隧道来偷袭敌人，尽量保持高一点的HP，因为之后还要与夏亚以及MA进行连战。击破初期敌人后，会与夏亚发生战斗，一共要战胜他两次，注意第二次要用光剑来将他击破。夏亚的运动比较敏捷，如果被他接近的话就要尽快使用跳跃，同时在空中调整视点与位置，抓准时机，一落下就对其展开连斩。击退夏亚后，敌人水中MA袭来，能将其引诱到陆地上是最好的，但为了节约时间也可以进入水中与其战斗，小心它的光束双击相当强力，多打运动战。



MISSION 20 ザンジバル、追击！

S级评价条件：操纵舰炮击落敌人30台以上的MS

Story 故事背景 一番苦战后，阿姆罗终于击退了夏亚以及敌人的巨大水中MA，白色要塞队保住了联邦军的总部加布罗基地，还迎来了新的伙伴斯雷格·洛。鉴于白色要塞队的出色表现，联邦军上层决定派遣他们到宇宙追击吉恩的ザンジバル级战舰，在宇宙中，阿姆罗终于要与宿敌夏亚做个了断了。

任务内容	击破敌人MAビグロ
过关条件	击坠敌方战舰ザンジバル
M·A条件	无





ビグロ的行动十分迅速，要以躲避为主，攻击的时机则是在它撞击过来时，不要躲闪，确实命中几发后就能将它打到一边去，重复几次后获胜。在HARD难度下，会追加一台MAザクレロ，打法与ビグロ差不多。之后战舰ザンジバル会派遣出所有的MS，变为操纵白色要塞的主炮作战，主炮填充的时间相对较长，因此要瞄准之后再发炮，但威力十足，一击就可击毁敌方的MS。敌方MS攻击失败后，ザンジバル级战舰会向白色要塞撞过来，同时展开舰炮战，要小心敌人的导弹攻击，并将ザンジバル的发炮口一一击破，如果能够在导弹发射时连同发射口一同击破的话可以得到很高的分数。最后，在ザンジバル横向撞过来的时候，对准其舰桥开炮即可将其击沉。



MISSION 21 强行突破作战

S级评价条件：尽快过关，HP保持在一定水平

Story 故事背景 在新同伴斯雷格·洛的活跃下，白色要塞队成功击沉了夏亚的ザンジバル级战舰，但夏亚却平安无事地逃了出来。在夏亚过去部下的指挥下，吉恩军穆萨伊级战舰向白色要塞队袭来。与最新型的战舰作战，白色要塞队能够获胜吗？少年阿姆罗又将面对着更为残酷的战斗……

任务内容	击破所有敌人
过关条件	击坠敌人旗舰
M·A条件	无

比较轻松的一关，先击破敌人袭来的MS，然后将敌方的战舰击坠即可。在与战舰作战时要注意位置与角度，不要被舰炮击中。



MISSION 22 コンスコン强袭

S级评价条件：达成M·A条件

Story 故事背景 为了证实夏亚的无能，吉恩军宇宙部队司令多兹鲁·扎比命令部下コンスコン少将前去袭击白色要塞，并将新型MSリック·ドム交付给他。另一方，白色要塞队来到中立殖民卫星サイド6进行补给，在这里，阿姆罗不仅遇到了自己的父亲，更由于命运的邂逅而遇到了影响自己今后一生的人—拉拉·辛。

任务内容	击破リック·ドム队
过关条件	击沉敌人旗舰
M·A条件	3分钟内リックドム队全灭

本关会有大量的リックドム出战，虽然是敌人的新型MS，而且其火箭弹的杀伤力很强，但对付它们还是相当容易的，只要一直按住L3发射火神炮就能完全封住它们的火箭弹攻击，同时配合光枪与光剑的攻击，在3分钟之内击破9台リックドム并非难事，之后会引发M·A并出现动画。之后击沉敌方的战舰与旗舰即可过关，没有什么难点。







MISSION 23 テキサスの攻防

S级评价条件：尽快达成M·A条件

Story 故事背景 击破了来袭的吉恩舰队，白色要塞队与地球联邦军第3舰队会合，并得知下一步的作战目标是吉恩宇宙要塞索罗门。在殖民卫星サイド5德克萨斯（テキサス），吉恩军参谋马克白正在测试新型MSギャン，而夏亚也带着拉拉·辛在这里进行MS的测试，有着极强NEWTYPE能力的拉拉感受到了阿姆罗的存在。

任务内容	击破敌人新型MSギャン
过关条件	击破敌人所有的MS
M·A条件	用光剑击破マ·クベ的ギャン

首先要与马克白驾驶的ギャン进行两次战斗，需要小心布满场地周围的机雷，虽然不会对高达造成多大的伤害，但会因为出现硬直而受到马克白的猛烈攻击，因此最好一直发射火神炮，将场地中的机雷全部引爆，既清理了战场又能获得较高的分数。马克白的ギャン擅长近身攻击，但在本作中，其远程攻击也不弱，是比较棘手的敌人，尽量拉开距离作战。注意，在第二次用光剑击破马克白的话就会引发M·A。之后夏亚驾驶专用的ゲルググ登场，虽然换了新机体，但依然比不上高达，注意回避可以轻松获胜。





MISSION 24 ソロモン攻略战

S级评价条件：时间要短，剩余HP要多

Story 故事背景 经历了德克萨斯的战斗，高达受到了不小的损伤，在修理期间，塞拉再次遇到了夏亚。在之后展开的索罗门作战中，联邦军起用了巨型激光兵器ソラ·システム，一举摧毁了吉恩军的武装力量，并攻破了索罗门的坚固防御。但在索罗门的深处，阿姆罗却看到了可怕的景象……

任务内容	击破所有敌机→到达ビグ·ザム的格纳库
过关条件	突入索罗门最深部
M·A条件	无



开始部分比较容易，只要一边击破敌人一边前进即可，到达一处隧道后，敌人会在另一边使用粒子炮进行攻击，阻止高达前进。这里要等待粒子炮发射后的填充时间，开动喷射引擎冲到隧道中的凹陷处躲避，等待下一次的填充，几次之后即可冲出隧道，注意最后一段比较长，需要动作敏捷一些。刚刚冲出隧道，摆脱了粒子炮的威胁，阿姆罗就被3台高机动扎古围了起来，要多使用跳跃调整自己的位置，不然别看只是3台扎古，若是陷入围攻的话依然能让你欲哭无泪。继续前行，会来到一处螺旋上升的阶梯处，先干掉上方打冷枪的敌人，然后跳到平台上向墙壁边上跳跃，注意，这里有两条螺旋上升的阶梯，但只有一条能通往目的地，在跳跃之前一定要先确认好。可能会有人抱怨阶梯太高跳不上去，其实这个问题很好解决，本作中高达的喷射器恢复相当快，在按下L2跳跃后，在动力最大时放开L2，待喷射器恢复后再次按下L2，就可以跳到更高的地方，熟练掌握后你会觉得这里的跳跃只是小菜一碟。跳到阶梯上之后，沿着螺旋轨道前进，这里最好把视点调到下方，便于看到落脚点。进入上方通道后向前冲，本关结束。

MISSION 25 恐怖!机动ビグ・ザム

S级评价条件：达成M・A条件

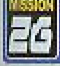
故事背景

白色要塞中，米莱与斯雷格之间又上演了一场战地浪漫曲，但同时，索罗门内部升起了一个巨大的阴影，原来是多兹鲁・扎比亲自指挥着吉恩军最大最强的MAビグ・ザム出战了。在ビグ・ザム的强大火力与无敌的防御下，联邦军立刻溃不成军，巨型战舰纷纷被击毁。

任务内容	击破ビグ・ザム
过关条件	敌人新型MA击破
M・A条件	用光剑击破ビグ・ザム



战斗开始时，ビグ・ザム处于完全无敌的状态，先不要理它，它也不会主动攻击我方。首先专心击破周围的MS，等到发生斯雷格舍身撞击ビグ・ザム破坏其防御壁发生装置事件后，就可以对其进行有效的打击了，但最好先干掉增援的MS。ビグ・ザム皮厚血多，而且冲撞攻击动作迅速，很难躲避，兼之火力极为猛烈，绝对是至今为止最可怕的敌人，其光线攻击比较好闪避，只要在瞄准状态向左或右侧移即可，当它使用冲撞攻击时依然是用光枪击飞，但推荐使用闪避，被撞到一下可不是好玩的。保持耐心，最后定能获胜。



MISSION 26 光る宇宙

S级评价条件：达成M・A条件

故事背景

夺得吉恩军要塞索罗门之后，联邦军士气大涨，发动了进攻吉恩公国本土的"星一号作战"。吉恩国公王德肯・扎比则前往索罗门与联邦军进行和谈，但他的儿子基连・扎比却对此有些不满。另一方面，德肯・扎比之女基希利亚与恢复吉恩国创始者之子身份的夏亚达成了同盟。

任务内容	击破所有浮游炮→击破エルメル→击落夏亚专用ゲルググ
过关条件	敌人新型MA击破
M・A条件	用光剑击破シャア专用ゲルググ



刚开始时要面对很多浮游炮，由于其移动速度太快，无法对其攻击，只能开动推进器不断躲闪。一定时间后，浮游炮的移动变得缓慢下来，此时可以用火神炮一一击落。击破所有浮游炮后，拉拉驾驶着MAエルメル出现，在它四处移动并发射激光炮的时候最好开动推进器专心躲避，当看到雷达中她发射出浮游炮后即可瞄准エルメル，同时开着火神炮向左右侧移，一看到エルメル发射激光就向其射击，重复几次后获胜。拉拉失败后，夏亚驾驶着专用ゲルググ登场，没有什么难度，尽量与其进行远距离战斗，一旦接近要马上换上光剑，记得最后一击要用光剑来结束夏亚，就能引发M・A并看到经典的场面了，不过使用光枪的话可以看到另一种展开，也比较有观赏性。

MISSION 27 宇宙要塞ア・バオア・クー

S级评价条件：尽快过关，HP不要过低

故事背景

尽管已经经历了太多的悲痛与离别，但失去了拉拉・辛，阿姆罗与夏亚仍不禁痛哭流涕。宇宙中，在德肯・扎比与雷比鲁将军进行会谈之时，德肯之子基连・扎比发射了巨型激光兵器ソラ・レイ，一举消灭了联邦军一半的战力，同时还有自己的父亲。之后基连发动了吉恩公国的全部战力，要在宇宙要塞ア・バオア・ク与联邦军进行决战。



任务内容	キマイラ队击破→敌母舰ドロス与敌人MS全部击破→击破ジオン
过关条件	击破敌人的主要战斗力
M・A条件	无

上来先击破敌人的ゲルググ部队，由于武器换成了火箭炮，可能会有一些不适应，注意火箭炮的弹数较少。全灭初期MS后，武器换回光枪，并要击沉敌人的战舰，没有什么难度，小心周围的MS即可。最后夏亚驾驶ジオング登场，小心回避其手部激光。



MISSION 28 脱出

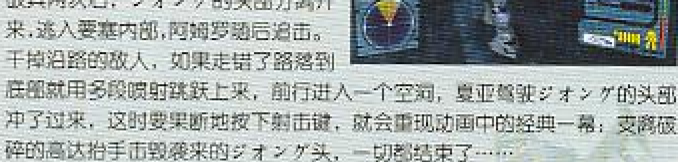
S级评价条件：节约时间，多剩余HP

故事背景

一年的战争，吉恩与联邦在无尽的杀戮中丧失了无数的生命，也耗尽了所有的资源，双方都已经变得疲惫不堪，再也没有继续战斗下去的力量了。讽刺的是，谋杀了父亲的基连死在了妹妹基希利亚的手中，他的野心所带来的战乱也即将随之平息……

任务内容	击破敌人MS→击破ジオング→与夏亚对决
过关条件	击破ジオング
M・A条件	无

一上来消灭掉敌人的MS队后就要与夏亚的ジオング对战，其精神力手指光束威力较大，比较难以躲避，要多使用喷射器。胜利一次后不要闲待着，不然会被偷袭，等到夏亚再次活动后依然按照之前的方法对付。击破其两次后，ジオング的头部分离开来，逃入要塞内部，阿姆罗随后追击。干掉沿路的敌人，如果走错了路落到底部就用多段喷射跳跃上来，前行进入一个空洞，夏亚驾驶ジオング的头部冲了过来，这时要果断地按下射击键，就会重现动画中的经典一幕：支离破碎的高达抬手击毁袭来的ジオング头，一切都结束了……



□文责/龙马

一些心得与发现

■1.火神炮在本作中的作用奇大，不仅攻击速度快，而且瞄准范围也很大，是对付敌人火箭弹类武器的法宝，在近战中也有一定的作用，因此要尽量多加使用。

■2.在HARD难度下，会追加很多敌人，如"索罗门的噩梦"卡多、"真红的闪电"夏尼、"白狼"松永真等，各位高达FANS肯定不会陌生吧？

■3.在最后一关，视高达所受攻击的多少，高达的外形会有不同程度的损伤，包括无头、断臂等，为了与原著中一样，你会不会故意受伤呢？

■4.隐藏机体只能在FREE模式中使用，多少有些遗憾。其中最强力的应该属NT-1 ALEX，具体有多厉害，用一下的话就会知道了。



聖闘士星矢 聖域十二宮編

SAINT SEIYA Chapter-Sanctuary

PS2	本刊译名：圣斗士星矢·圣域十二宫篇			
	BANDAI	2005.4.7	7140日元	89KB
对战游戏	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

基本模式与系统介绍

本作主要分为再现原作剧情带领青铜小强们挨个顿黄金圣斗士所守护的十二宫场子最后VS教皇的"黄金十二宫"模式、进行对战的"千日战争"模式、观看所收集东东的"星矢的休日"模式和隐藏的"幻胧魔皇拳"模式。

在"黄金十二宫"模式中，原作动画版中的经典剧情将通过重新制作过的CG来再现，玩家需要扮演小强们挨个与黄金圣斗士label战。战斗后根据玩家的表现会给出相应的等级评价，评价等级从低到高依次为辰巳、杂兵、青铜圣斗士、白银圣斗士以及黄金圣斗士。等级越高，所获得的奖励物品也就越多，比如"白银圣斗士"就可进行杂兵战，此外还有可能追加原声等。一般每打完一场对手的资料就会追加，并且可在"千日战争"中使用该角色。

"幻胧魔皇拳"一开始是无法选择的，显示出来的是"???"，需要在"黄金十二宫"通关后二周目时引发特定剧情后入手。具体入手条件和规则后述。



另外需要单独提一下本作的"小强复活系统"，虽然战败后可以选择"CONTINUE"继续，但一般在战斗中血槽耗光死亡之后会出现一个特殊的画面，此时狂摇左摇杆并按键的话，死掉的小强就可以再次复活。最多可以复活三次，复活后的血槽会递减，而且特定关卡中的敌人也是可以复活的，同样最多为三次，但只要玩家摇得快就可减少其一次复活机会。说实话，这个系统的确将原著"再现"得淋漓尽致了。

注：LOADING画面时按方向键和右边的按键，可以使星矢的图案发生变化。

游戏基本操作

轻攻击	□键，游戏中简称L，出招速度快，连按可形成连击
重攻击	X键，游戏中简称H，可将对手打致浮空从而形成连击
小宇宙攻击	○键，类似于龙珠中的能量弹，配合其他按键可形成各种必杀技
冲刺	△键，默认为向前，将左摇杆后拉并按△键则是后退
投技	按住R1键再按□或X键，有特写画面，有的角色在使用投技后还可追加攻击
前冲攻击	按住方向键的前再按□键或X键，可冲刺攻击
防御	R1键，系统只有一段防御，对于连续技中有下段攻击的招式则无法防御（比如冰河的连技）。另，有的招式具有破防属性
锁定	L1键，主要用在杂兵战中，按L1键再按左摇杆可切换锁定对象
小宇宙燃烧	按住□键+X键，蓄小宇宙槽，类似于龙珠中的集气
小宇宙爆发	□键+X键，可弹开敌人，需要小宇宙LV2以上
最强必杀技	也即所谓的ビッグバンアタック，小宇宙等级LV3以上按住○键蓄力

小宇宙系统讲解

小宇宙系统是本作独有的系统，类似于其他格斗游戏中的蓄力槽，屏幕左下方的小宇宙槽可通过攻击敌人或是被敌人攻击来增加，也可同时按住□键+X键进行蓄积即发动小宇宙燃烧（注：发动时需要□键和X键两个键一起按，但进入燃烧状态开始集气之后其实只要随便按住一个键就可继续集气）。而发动小宇宙燃烧在实际战斗过程中由于蓄力速度慢且处于无防御状态所以很不实用，一般蓄小宇宙都是通过攻击敌人来实现，这样攒起来速度会很快。



小宇宙槽又分为三个阶段，即从右至左的Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，其中第Ⅰ阶段的小宇宙并无多大用处，各种招式都还处于最低级状态；到了第Ⅱ阶段，角色的攻击力和防御力均会大幅提升，必杀技的威力也得到发挥。以星矢的天马流星拳为例，当其小宇宙还处于第Ⅰ阶段时，只能近距离攻击，而到了第Ⅱ阶段时就可以产生类似飞行道具的效果形成远距离攻击，威力也大幅提升。不过需要注意，第Ⅱ阶段以后使用必杀技时是会消耗少许小宇宙值的。而到了第Ⅲ阶段就可以发各种大招了，所谓的大招也就是最强必杀技，其实就是必杀技的POWER加强版。到了第Ⅲ阶段之后，小宇宙槽左边会出现一个圆形图案，根据角色的不同，圆形图案上的圆点为2-3个不等。此时按住○键可再次蓄力，可以看见在小宇宙槽下面还有一个极短的槽，攒满一个这种槽，圆形图案上的圆点就会被点亮一个，根据被点亮圆点的数量不同，此时松开○键发出的最强必杀技也有所不同。

最后补充一点：在小宇宙到达第Ⅲ阶段之后，当对方发动最强必杀、屏幕右上角出现提示时按○键双方就会比拼小宇宙。此时需要摇左摇杆并按键，成功的话就会将对手的必杀反弹并发出自己的最强必杀进行攻击——这就是圣斗士中有名的"同样的招式对圣斗士不能使用两次"定理。

实用战斗技巧解说

以下介绍的一些常用战斗技巧以对NPC战为主。

首先是**连续技**：最常见的连续技就是连续轻攻击（□键）、连续重攻击（X键）、轻攻击再加重攻击等。以星矢为例，其默认基本连续技就是LLLLL、HHHHH和LLHHH，根据角色的不同而有所区别。虽然角色出招表中会给出一些默认的基本连续技，但玩家还是可以自行发明的，比如瞬的默认基本连续技就是LLLL和HHHH，不过在实战中先将对手打至浮空再按H的话是可以打出5连击的。

组合技：最常见的就是使用投技将对手扔出去之后再使用"冲刺+○键"，即可对被抛在半空中的敌人形成追击。而像星矢的天马流星拳在小宇宙到达第Ⅱ阶段后就可以将"冲刺+○键"改为使用天马流星拳，伤害会更大，最多可形成20连击。需要注意的是，角色不同投技的效果也不同，此招只对可将敌人扔至半空的角色有效。另，组合技并非一定要形成无间断的连击，再以星矢为例进行说明，他的另一种常用的组合技为"一键+○键"攻击敌人，若命中则可再追加其他攻击；若被对手防住则落地后马上防御，再接上面所说的投技+追击同样也可。上面介绍的这些都是最简单的组合技，实际应用中根据使用角色的不同都会产生一些其自身最擅长的常用技巧，请大家在实战中自行研究。



黄金十二宫篇攻略

决战！黄金十二宫

星矢VS穆

雅典娜的转世城户沙织察觉到圣域有所变动，于是带领星矢、紫龙、冰河及一辉前往圣域。谁知刚到圣域就被黄金箭射中，四名青铜圣斗士必须在十二盏灯全灭之前救活沙织。为此，他们必须通过由号称雅典娜手下最强的十二名黄金圣斗士所分别把守的十二宫。然而把守第一宫白羊宫的圣斗士竟然就是一直照顾大家并帮大家修补圣衣的穆先生……

本关为教学关，选第一项是进入教学，选第二项可以直接通过。建议选第一项先熟悉一下游戏的各种基本操作，没有什么难点，唯一需要注意的就是其中的一个步骤是反弹对方的必杀技。要完成这一要求，不但需要在对方发动最强必杀时适时按下○键，更重要的前提条件是自己的小宇宙首先必须达到第Ⅱ阶段才可发动，否则无论如何按键都是没有用的。全部完成之后过关。

“黄金の野牛”アルデバラン

星矢VS阿尔迪巴兰

好在穆先生并没有为难众人，在帮大家修复好圣衣并提醒四人黄金圣斗士的可怕实力之后就让大家通过了白羊宫。接下来，有着“黄金圣斗士中最弱的一位”之美誉，守护第二宫金牛宫的黄金圣斗士阿尔迪巴兰登场（抗议车田正美把金牛座画的这么弱！我就是金牛座的……）不可否认其初登场时还是很风光的，一招巨型号角就把众小强全部放翻在地。不过小强之首星矢很快就发现了这一招的弱点，并于间不容发之际用天马流行拳击破，接着从后方将阿尔迪巴兰头上的一个牛角折断。



非常容易的一关，对方阿尔迪巴兰行动迟缓，而且基本不会怎么主动攻击。利用他在实战中巩固一下刚才所学到的操作吧，星矢动作很快，通过前面所说的连续技或是组合技都可轻易虐到对手，轻松搞定。

双子座！幻影の迷宫!!

瞬VS双子座圣衣

被折断牛角的阿尔迪巴兰认赌服输，让众人通过了金牛宫。然而四人来到第三宫双子宫后发现这里空无一人，为了节省时间，四人分成两组选择两条不同的道路分开前进。星矢和紫龙一组没有遇到任何困难轻松通过了双子宫，冰河则莫名其妙地被传送至第七宫天秤宫，而仍然留在双子宫的瞬则遇见了双子座的圣衣。奇怪的是，瞬手中的星云锁链完全感应不到面前这个圣衣的气息，于是瞬利用星云锁链可以穿透次元的能力击中远距离操纵该圣衣的撒加，成功解除了双子座的迷宫。

由于被撒加所控制，所以对手双子座再被打败之后会再次复活，其最多可复活三次，但第三次时只要咱们摇得够快就可避免其复活。虽然敌人会多次复活，但本关仍然没什么难度，利用星云锁链在距离上的优势将对方牵制住并利用连续技就可轻松获胜。近战的话则比较麻烦。

师弟对决!!



冰河VS卡缪

被传送至天秤宫的冰河竟然意外地遇到了自己的授业恩师水瓶座的卡缪。冰河劝说老师不成只得与之战斗，然而被卡缪自小带大的冰河所有招式对方均一清二楚，几个照面下来冰河就被轻易打败，最后卡缪更是将冰河的身体全部封了起来。被冰封的冰河是否能理解恩师卡缪为了保其性命特意从其所守护的水瓶宫赶过来，将他打至假死并永远封印起来的一番良苦用心呢？

本战难度一般，由于两人攻击方式类似，所以可借鉴对方的一些攻击方法。最稳妥的方法是先防住对手的攻击再用投技扔出后接“冲刺+○键”进行追加，虽然小宇宙到达第Ⅱ阶段之后“R1+○键”可远距离攻击，但此招的威力是随距离递减的，用来进行追击的话效果并不够好。后者用来远距离磨对方的血或是近距离对方露出破绽时再予以重击。由于冰河的招式具有冰冻的效果所以打法也很丰富，先将对手用冰冻住再攻击或是等对手倒地后再起来时过去使用“→+○键”都是不错的打法。

生と死の狭间で



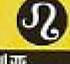
紫龙VS迪斯马斯克

顺利穿过双子座的星矢和紫龙两人在第四宫巨蟹宫遇到了守护该宫的巨蟹座黄金圣斗士迪斯马斯克，为了节约时间，紫龙让星矢先走，自己留下来独自挑战迪斯马斯克。被对手绝招积尸冥界波打至冥界的紫龙在生死关头由于远在中国五老峰的女友春丽的祈祷而逃过一劫。恼羞成怒的迪斯马斯克对春丽痛下杀手，此举激怒了紫龙，由于是在冥界，原本失明的紫龙也得以暂时“重见光明”。咆哮吧，愤怒的巨龙！



相信看过原著漫画的玩家都一直觉得奇怪：像迪斯马斯克这么猥琐的家伙是怎么混进以“忠诚”和“光明”而著称的黄金圣斗士革命队伍之中的？其攻击方式比较刁钻，速度快且擅长连续技，爪抓也颇有八神的感觉。紫龙的攻击比较强力，投技再加“→+○键”庐山龙飞翔的追击效果不错。”“R1+○键”庐山升龙霸对空效果很好，一旦击中，威力很大，但对玩家把握时机的要求比较高。

目覚めよアイオリア



星矢VS艾欧利亚

为了赶时间独自先行离开巨蟹宫的星矢来到了第五宫狮子宫，不过拦在前面的是狮子座黄金圣斗士艾欧利亚。虽然星矢的绝招天马流行拳一向以速度见长，不过在艾欧利亚的光速拳面前毫无还手之力。星矢被击倒后，曾经与其争夺圣衣的卡西欧士出现，本以为卡西欧士会痛打落水小强，不料他竟然向艾欧利亚发动了攻击……原来，艾欧利亚已经被教皇所控制，要想让其清醒就必须在其眼前死掉一个人，最后卡西欧士以自己的生命为代价唤醒了艾欧利亚。



操纵星矢的第二战，对手终于像点样子了，两者的速度都很快，所以要善于把握时机。由于被教皇所操纵，所以艾欧利亚同样最多可以复活3次。如果前面所说的投技+第Ⅱ阶段天马流星拳的组合攻击掌握熟练的话就能比较轻松的取得胜利。

不死鸟はよみがえる！



一辉VS沙加

处女座黄金圣斗士沙加，是被称为黄金圣斗士中最接近神的人。虽然其在之后的冥界篇中大放异彩：一人独挑三个黄金圣斗士、最先领悟阿赖耶识、一人在冥界中拿串佛珠一边告诉对方“代表你颜色的佛珠已经变暗”一边秒杀掉一大片敌人等等，不过现在沙加是作为小强们的敌人而登场……好在最酷的不死鸟一辉及时登场，在实力明显不及对方的情况下抱着沙加一起飞向异次元同归于尽……

沙加很强，而且一辉虽然招式威力极强但速度太慢，贸然进攻很容易被对方抓住破绽。一辉除了基本的连续技外，没有太好的组合技可对对手形成强力追击。但在此战中有一个窍门，那就是“凤翼天翔”的使用：由于凤翼天翔的效果是斜上对空攻击，看准机会发动的话可以给对手造成极大的伤害。只要沙加冲刺过来或是露出破绽就马上发动凤翼天翔，只需四五招就可获胜。

天秤座の剑



——

由于一辉的自我牺牲从而将沙加这颗前进路上最大的钉子拔掉了，星矢、紫龙以及瞬三人得以继续前进，在天秤宫，他们看到了被冰封住的冰河。此时天秤座圣衣出现，紫龙取下其中的剑将冰块劈开救出了冰河，然而冰河早已全身僵硬，瞬让两人先走，自己留下并保证一定将冰河救活。星矢和紫龙离开后，瞬燃烧自己的小宇宙将冰河的身体变暖。冰河醒来了，瞬却闭上了双眼（注：此段CG极有BL嫌疑）……

本关无需战斗，看完动画即可过关……

スカーレットニードル！最后のアンタレス

冰河VS米罗

先行一步的星矢与紫龙在天蝎宫遇到了黄金圣斗士米罗的拦截，此时恢复过来的冰河抱着失去意识的瞬追了上来。将瞬托付给星矢后，冰河留下来与米罗进行一对一的较量。天蝎米罗的攻击手法相当强，转眼间冰河已受重创，然而其冻气却对米罗产生不了任何效果。最后，就在米罗发出最后一针将冰河击倒后发现自己竟然已经在无意之中给对手的冻气封住，受到冰河顽强精神感染的米罗为其止住了流血。



米罗的速度很快，而且擅用连续攻击，打他建议采用"防守反击"策略：先等他近身攻击完毕再发动反击。这里最关键的就是要了解其一套完整攻击的招式，必须等其使完一轮之后再反击；否则看上去他已经打得差不多了实际上还有两招没连完就反击的话会遭到重创。反击时采取之前介绍过的组合技巧即可，当然对自己有足够信心采取对攻的话也未尝不可。

アイオロスの遺志

——

突破天蝎宫后的众人来到了当年将幼年雅典娜带出圣域教皇魔爪的射手座黄金圣斗士艾欧洛斯所在的射手宫。刚进去就发现一只黄金箭迎面射来，众人大惊，最后发现原来箭所射的目标并不是他们，而是一面墙壁。被射中的墙壁逐渐产生裂纹，上面记载的是艾欧洛斯所写的遗书，看完遗书后，众人受艾欧洛斯的忠诚感染，发誓要继承艾欧洛斯的遗志将雅典娜保护到底，即使牺牲自己的生命也在所不惜！



仍然是纯剧情的一关，看完动画即可。

禁断の庐山亢龙霸！

紫龙VS修罗

距离目的地越来越近，小强们面对的敌人也将越来越厉害。紫龙挑战的是守护山羊宫的修罗，两人一个拥有最强之盾，另一个则拥有最强之剑，龙盾VS圣剑，到底谁胜谁负？结局自然是毫无疑问，天龙座号称最强防御的龙之盾反正已经碎过了无数次，自然也不在乎再多被圣剑多切碎这么一次，而有"恶衰之脱衣男"以及"不脱掉圣衣就无法打倒敌人"等等称号的紫龙也再次上演脱衣秀，与修罗展开了一场空手入白刃的大战，最后不得不发动被老师所禁用的绝技庐山亢龙霸架住修罗一起飞向了无边的宇宙。被紫龙所感动的修罗在最后关头将自己的黄金圣衣给了紫龙……



此战由于紫龙没有穿圣衣，所以防御力会大减，再加上修罗的攻击力很强，一个不小心就会给打掉一大截血，所以谨慎一点比较好。对付修罗，除了之前介绍过的组合技外，庐山升龙霸是很好使的，耗血很多，推荐使用。



绝对零度の斗い

冰河VS卡缪

倒数第二宫就是冰河的师傅卡缪所把守的水瓶宫，虽然之前卡缪为了尽力避免出现这种场面将冰河封印，不过看来这场师徒之战始终是不可避免的。这种情况下星矢自然无法插手，只得抱着瞬先走一步，留下师徒两人死斗。卡缪在战斗中教会了冰河绝对零度的秘密，并传授给冰河最后的奥义——"曙光女神之宽恕"。最后两人同时发出曙光女神之宽恕命中对方双双倒下，看到冰河学得如此之快，卡缪终于欣慰地闭上了双眼。



这是两人第二次的战斗，与之前相比，卡缪有所增强，然而整体难度仍然不大，按照上次的打法就可获胜。不过，强烈建议在战斗中使用曙光女神之宽恕这一招，相当让人感动。

爆发！ネビュラストリーム！

瞬VS阿芙罗迪特

始终不明白为什么最后一宫会是双鱼座的阿芙罗迪特，虽然一般漫画中此时登场的强力敌方角色多多少少都有变态的倾向，而像女人一样化妆并始终口叼一朵红玫瑰的阿芙罗迪特完全有变态的资格，却没有变态的实力，个人感觉其在黄金圣斗士中实力排名可以说是倒着数的。总之，苏醒过来的瞬为了报当年阿芙罗迪特杀死自己师傅的仇让星矢先走，自己留下来最后用星云气流成功地解决掉了对手。

虽然阿芙罗迪特有不少远距离攻击的招式，不过由于其身体敏捷，所以近身连续技才是其杀手所在。仍然建议利用星云锁链的长度优势使用重攻击的连续技牵制对手，如果不小心给阿芙罗迪特欺近身前就马上按"R1+○键"发动旋转防御，进入第Ⅱ阶段小宇宙的旋转防御范围加大，威力也变强，对近距离的阿芙罗迪特比较有效。

我こそは神！サガ 二つの顔！

星矢VS撒加／一辉VS撒加／星矢VS撒加

孤身赶到教皇所在房间的星矢遇见了教皇撒加，撒加告诉星矢要想拯救雅典娜就必须及时拿到女神之盾并告诉了星矢女神像所在的地点。然而就在星矢转身将要离开房间时，撒加被自己邪恶的一面所占据，穿上了双子座黄金圣衣与星矢展开战斗。

撒加很强，近身攻击拥有破防属性，一旦被其破防需要马上按R1键再次防御，否则会被其强力连续技打掉相当多的血。此外，其召唤大量陨石的攻击一定要注意防御，不然结果肯定会让你欲哭无泪。只要抓住反击时机利用组合技要打败撒加并不是很困难。

星矢完全不是撒加的对手，危急关头，原本早就应该困在异次元的一辉及时赶到。由于一辉速度较慢，所以此战要比上一场星矢VS撒加难上不少。建议采用稳妥一点的打法，凤翼天翔仍然比较好用，唯一需要注意的就是不要用凤翼天翔与撒加的陨石召唤技直接对轰，否则亏本的一定是你……

终于到了大决战了，伴随着主题曲"天马座的幻想"热血激昂的节奏，和撒加展开最后的死斗。打法和上一场相同，不过此战撒加会最多复活三次，皮厚的很，不要急，只要小宇宙足够，干掉对方不是问题。








隐藏原创剧情

将“黄金十二宫”模式打穿一遍并在出完字幕之后选择存档，接着再次进入该模式开始二周目游戏就可以进入之前显示为一串问号的关卡。

非情の刺客！ムウ对デスマスク ♈
穆VS迪斯马斯克

在完成“决战！黄金十二宫”一关后的关卡选择时选择下方的“非情の刺客！ムウ対デスマスク”即可进入。迪斯马斯克这个不自量力的猥琐男想向穆先生挑战，结果当然是不敌，积尸冥界波在水晶墙前没有任何作用。最后幸亏星矢等人到达迪斯马斯克所守护的巨蟹宫才给了这家伙逃跑的借口，穆自然不屑与其纠缠。胜利后魔铃追加。

狮子宫に待つ不死鸟 ♌
星矢VS一辉

完成上一个隐藏关，再完成“生と死の狭间で”之后关卡选择时选择下方的“狮子宫に待つ不死鸟”进入。这次在狮子宫等待众人的不是被教皇操纵的艾欧利亚，而是被操纵的一辉！一辉实力强劲，而且最多可以复活三次，所以本战并不轻松，请做好心理准备。打败一辉后，追加龙座的圣斗士ミスティ并追加隐藏模式幻胧魔皇拳。注：若不选择本关而仍旧选择“目覚めよ アイオリア”并以白银圣斗士以上评价通过的话则是追加シャイナ。



天秤座を身につける者 ♎
紫龙VS童虎

完成上一个隐藏关，再完成“不死鸟はよみがえる！”之后关卡选择时选择下方的“天秤座を身につける者”进入。在天秤宫紫龙准备用天秤座黄金圣衣救出冰河，此时天秤座圣衣突然慢慢上升并忽然消失。众人感到一股极其强大却没有恶意的小宇宙袭来，全副武装的青年童虎出现对紫龙进行试练。作为上一次大战中仅存的黄金圣斗士以及紫龙的师父，童虎的实力之强就不用我废话了，其力量与速度兼备，而且防御也很迅速，尤其是庐山百龙霸不但可远距离攻击，而且速度极快，总之又是一场恶战。胜利后追加童虎，终于可以选用这名传说中的角色了。



アイオロスからの试练 
星矢VS星矢

完成上一个隐藏关，再完成接下来的“スカーレットニードル！最后のアンタレス”之后关卡选择时选择下方的“アイオロスからの试练”进入。在射手宫，射手座黄金圣衣突然自动穿到星矢身上，正在众人不解此举何意时，另一个同样穿着射手座圣衣的黑色星矢出现，星矢需要打败这个与自己一摸一样的替身才能完成艾欧洛斯留下的试练。本战中虽然星矢穿上了射手座黄金圣衣，但各种招式都和平常一样，所以按照以前的打法依样画葫芦就行，本战没什么难度。胜利后追加サジタリアス星矢。

幻胧魔皇拳篇

在该模式中，玩家需要扮演教皇和他手下的十二名黄金圣斗士阻止女神的圣斗士救出城户沙织，也就是说将“黄金十二宫”模式倒过来完成。可以狙击青铜圣斗士们的地方包括十二宫以及教皇所在的房间，从第一宫白羊宫开始每次战斗前玩家可以从手下的黄金圣斗士中任意挑选一名前往守护，战前会随机得到一些道具，包括增加防御、增加攻击、增加体力等等；并且有一次机会使用神之力量提前给对手一次打击，最开始可使用的神之力量只有“杂兵十人动员”，这是一项攻击性技能。之后随着每场战斗结束后所获得的经验值点玩家还会自动进行升级，等级提升后所能使用的神之力量种类也会有所增加，包括为己方圣斗士恢复体力的影之治愈以及让对手身手变迟钝的重力场等等。

虽然可以随便任命黄金圣斗士和其前往守护的宫殿，但最好还是按其自身原本的星座分派，因为正确的分派是可以让黄金圣斗士的能力得到加成的。而且一旦该圣斗士战败就无法再次使用，这座宫殿也会失守。另外，由于射手座艾欧洛斯的缺席，所以教皇手下的所谓十二黄金圣斗士其实人头数是不够的，好在还有几个白银和青铜圣斗士做替补，不过实力……

可以看出，幻胧魔皇拳模式是一个综合了战略、角色扮演以及格斗要素的综合型游戏，不过大家最好提前做好心理准备。在该模式下，不但玩家扮演的角色对换，黄金圣斗士和青铜圣斗士们的实力也彻底的发生了对调。可以说，在小强们面前，原本强悍无比的黄金圣斗士都像薄纸片一样弱不禁风，往往对手一轮连续技下来己方的血槽就少了一大截，相反自己的一套连续技却只能刮掉对手一层皮毛……而且虽然双方都可以复活，但意义明显不一样嘛！所以要想成功完成该模式最关键的一点就是保存自身，即使减少攻击机会也不要让对手有可趁之机，而且获胜的窍门并不在于将对手打死，而是利用拖时间战术来





获胜。比较“简单”的方法就是先打掉对方不少血——此时自己也不会剩下多少血了，拖一拖时间等还剩不到10秒的时候故意让对方打死再复活，这样自己的血就会比对方多，时间一到获胜的就是咱们了（此法虽然卑鄙下流无耻，但也是不得已而为之）。而且咱们有人数上的绝对优势，一时失利也不用太在意，下面再扳回来即可。通关后再重新进入选择继续的话可继承上次的等级。

【隐藏斗士收集】

隐藏角色名称	出现方法
スカイクロス翔	黄金十二宫模式中以NO CONTINUE成绩通关后入手
ランドクロス大地	成功完成幻胧魔皇拳模式后入手
マリンクロス潮	在千日战争模式中选择“1P VS COM”，取得十连胜后入手

【青铜圣斗士普通装束收集】

角色名称	出现方法
天马座星矢	星矢の休日模式中完成率在10%以上
天龙座紫龙	星矢の休日模式中完成率25%以上
白鸟座冰河	星矢の休日模式中完成率在50%以上
仙女座瞬	星矢の休日模式中完成率在75%以上
凤凰座一辉	星矢の休日模式中完成率在90%以上



□文责/北斗

















WORLD SOCCER Winning Eleven® 8 LIVEWARE EVOLUTION





PS2	本刊译名：胜利十一人·网络进化版			
体育竞技	KONAMI	2005.3.24	7329日元	2104KB
	DVD-ROM	日版	1~8人	全年龄

文/Vassili+无无　责/无无

网络对战在实际使用之后觉得似乎还存有很多问题。比如连线的速度明显比其他网路PS2游戏要慢，断线率也不低。4月1日时官方服务器因流量过大而被迫停止服务……

本作新增动作解析

1 新动作 罗纳尔迪尼奥的广告过人

罗纳尔迪尼奥的招牌式过人动作，被我国球迷亲切地称为"牛尾巴"。在本作中，至今只发现5个人可以做这个动作，分别是里维利诺（该动作的创始人）、罗纳尔迪尼奥、罗纳尔多、伊布拉西莫维奇和ヒメレス（ML模式里的初始队员）。个人感觉牛尾巴过人的动作和马赛回旋过人一样，虽然有一定的作用，但是实用性并不是很强，有时还会出现失误，掌握好时机在与人对战中偶尔使用的话，也是可以达到出奇制胜的效果的。比如某次实战，一方选用巴西，对手选用的是英格兰队。在这代中，英格兰的实力得到了很大加强，后防线上由身体和防守能力极强的坎贝尔和费迪南德把守中路，直接盘带突破变得很困难。巴西的迪尼奥在禁区前沿得球后突入禁区，坎贝尔上来进行防守，此时该巴西选手使用了广告动作，结果造成了坎贝尔的犯规得到了点球。而且用此动作造成对手犯规的情况还不是很少见的，看来这个动作用来造犯规倒是有一定作用的，特别是对门将时作用更大。不过咸盐不能当饭吃，偶尔的用一两次尚可，总是用这个耍来耍去的话就肯定要在实战中吃亏了。




↑罗纳尔迪尼奥的招牌式过人动作，不过没想到早有里维利诺在先，不知这老哥哥会不会有兴趣跟小弟弟争耐克这份合同，哈哈，玩笑。

2 新动作 领球动作

在以往几代的WE中，如果在接传球的时候做转身动作的话，一般都可以看到接球队员先用脚将球一拨，然后做出转身动作。在本代中，如果在接球的时候做转身动作的话，就是在接球的时候不停球，将球漏过，然后去切球的前进路线，是一种接球和带球的衔接动作（其实这在足球场上很常见，假装正面停球后突然一个转身让过球后加速切入球的前进路线），常常可以骗过负责盯人的防守球员，一下形成突破。在以往的历代WE中，一般都是先接球，然后往空当走，但是"漏球接球"是直接将球让到空当处的接球。在接球的时候已经完成了下一个动作。隐蔽性比较高，操作也很简单，可以频繁地做出，具有一定的实用性。这种漏球式转身与以前有些玩家经常使用强制移动来漏球转身有相似之处，但也有不同之处。直接搬方向的漏球，球员转身动作迅速，幅度小，隐蔽性高，而强制移动的漏球，球员动作幅度大，但对于后卫迷惑性也较大。



↑加入这个动作之后就解决了系列里一贯的接球队员过来的问题了，不过有时经常误操作，这点很烦人。

3 新动作 自动跳跃闪避铲球动作



在WE8中，如果对手铲球，可以按R2做出跳跃的动作来躲避对手的铲球，而在WE8LE中，如果你带球而对手采用铲球来断球的话，有时会随机出现进攻队员自动跳过对手的倒地铲球，减少受伤的几率。但有时也会出现虽然躲过了对手的腿，但被对手成功地将球抢断下来的情况。如果没有自动闪避，这种情况往往会造成对手的犯规。所以说这个动作在一定程度上加强了铲断的成功率……

4 新动作 自动的铲断传球



在对手进攻时，去封堵对手传球的路线，成功率比上代有所提高，你操作的防守队员有时会自动铲断对手传出的球，这个动作是随机的。在上代中，如果要想断下对手的传球，要自己判断铲球。有时会预判失误，这里就减小了这种失误出现的几率。在WE8LE中的铲断成功率增加了不少，并且我个人感觉裁判的掏牌尺度比起上代来没有明显的改进，和上代一样经常可以看到一些恶劣的犯规动作裁判只进行口头警告或者只掏出黄牌。所以说铲断在防守中的作用又得到了加大。

基本上实况每代都在做着一些变动，可能在刚接触游戏的时候大家会对这些变化有不适应的情况，这很正常，多练习就可以克服。

实战技术提高讲座

多踢些比赛相信大家的水平也就不低了，不过网络上可是高手如云，如果想取得不错的成绩的话，下面讲解的这些细节是你一定要注意的。

射门

要赢得比赛就一定要掌握好技术，笔者曾见过一些玩家，组织进攻井井有条，气度不凡。但一到临门一脚就犯软，老也打不进。这一方面当然是心理因素使然，但笔者认为一些细节性的东西如果抓住了，就可以避免这种情况出现。固然射门的手感和上代变化很大，不

过由于门将的AI降低，射门得分的把握性加大了。 斜射球门远角比射球门近角的成功率高不少，射门的手感似乎有点回归PS时代WE的感觉。在禁区前沿附近的远射的命中率也随之提升，和推射大同小异，有起脚机会的话，45度角面对球门，射门力量控制在一半少一点的位置，瞄球门远角，只要是射门能力比较强的选手都十拿九稳。明显地射门力量有所增加，在禁区前沿的射门也比前作更不容易被后卫挡出，所以有条件的话尽量多打门。有时被后卫包围，且射门角度也基本被对方门将封住的时候，不妨以射门槽1/3的力量打门，一般会得到角球。



重点细节 面对门将的1对1处理

比赛中如果有了单刀的机会一般就是前锋们的SHOWTIME了，不过游戏里没这么简单，直接推射死角是一个选择，但在与守门员间的距离较近时这招常会被扑出。这时当门将不出击时，推荐尽量靠近门将，在其做出扑救的瞬间按上或下过掉，之后打空门。要注意的是本作的门将不大好过，要尽量靠近后观察准动作再过；如果不出击，则选择挑射，最好的办法是L1+□，这样比较不容易失误。按键的力度越小越好，按出射门槽即可，1/10为佳，还要把射门选手的速度降低，调整到直对球门的方向就可以了。挑射最好在禁区线左右5米的范围内进行，否则很难得分。一般身体数值比较高的门将倾向于不爱出击，尤其是德国的卡恩、莱曼等人；速度比较快的门将比较爱出击，像布丰、卡西利亚斯、坎波斯等，在游戏过程中多观察积累，关键时刻一定有用。





↑挑射和过门将，都是靠比球场赤膊的技巧。不过要是球员的带球精度不够高的话推荐干脆几打门，免得被本作中强化的门将扑掉。

重点细节 争头球的选位技巧

前作中两下○的起球本作中被理所当然地削弱了，不过矫枉过正，这直接导致新作中的起球普遍威力下降。因此面队质量不高的起球，前锋的选位非常关键。要善用R2的强制移动控制争顶人员抢位，把对方后卫卡在身后的头球命中率最高，当没有后卫与你争顶的时候可适当用R2控制向后移两步再顶，这样有一个冲顶的距离，球的速度加快，破门几率也就增加了。同样，射门的按键时机也要注意，如果太早按的话球员起跳会早一些，容易漏过球或是发不上力量，在球就要落到队员身前的时候按键才能保证吃得准部位。



重点细节 禁区前沿要积极远射

自从7代之后，WE里的远射一直是软绵绵，好似那掐死你的温柔。不过本作中远射力度有了强化，而且远射也比较不容易被后卫挡出。所以一旦在弧顶前沿有机会大可以直接起脚轰门，尤其在后腰位置上配置一些重炮手的话在打不开局面的混战中往往能起到一定的作用。推荐把像戴维斯、汉姆这样的选手放在前后腰的位置，以保证有机会可以插上轰门。

传球

如果对足球不是很了解的话，一般在刚接触足球的时候会比较倾向于带球突破。但实际上传球才是进攻中最核心的组织手段，也是教练战术意图的集中体现。传球的方式及频率直接反应了球队的战术面貌及特点，是现代足球最为精华的部分，一定要重视。

本作短传的准确性降低了，传接球的判定也做了改变，有时会出现传球时把接球的队员设定为远端的球员（没有用力按住X键的情况下），所以大家会有一些不适应。同时也由于接球的动作变得缓慢和幅度较大，在对方禁区里展开一些小的短传配合的难度变得更大了。长传系统我个人感觉有所加强了，如果长传队员的长传能力较高，长传球的弧度和力度变得更加合理，使得接球队员在接球的时候很容易处理。

重点细节 地面快速传切配合

本作中停球的变化较大，间接提高了玩家的操控传球能力要求。这里笔者推荐的是小范围的快速一脚出球，这样可以摆脱停球困难的不利因素，如果能在敌阵前来一出阿森纳式的三人传切配合，那破门也就是眼前的事了。当然这需要参与队员都有一定的传球功底，以避免无谓的失误。推荐使用阿森纳、阿根廷、巴萨等技术型球队的玩家使用。



重点细节 R3传球的运用

因传球精度的普遍降低，R3传球的重要性也就体现出来了。当然对微操的要求非常高，但可以指定方向与力度传球，一旦掌握之后会有很大好处。而且这个方式在国内还不是很流行，有心的玩家不妨练习下，没准会成为你的秘密武器。推荐在键位设定中将マニュアルパス一栏设为"右スティックのみ"。

重点细节 下底传中与长传

中路头球抢点射门，是WE8常见的打法之一，但在WE8LE中这种打法的得分几率变得很低。只要中路有防守队员，往往第一落点都被防守队员顶出。个人感觉这代的防守队员在防高空球时对落点的判断非常准确，所以高球和半高球很难将球传到空当处。

起球的技巧是在按键起球前可用方向键进行微调，上是远端，下是小起球，左右则决定球的飞行轨迹，可以根据禁区内敌我人员的分布情况进行调整，当然最理想的起球落点是在前锋和门将之间了，这需要练习来掌握。同时起球的位置非常重要。在WE8中起球的位置基本上越靠底线越好，门将往往会目送球划过眼前，看着对方前锋头球冲顶。而现在似乎行不通了，越靠底线的传中越容易被门将或后卫解决，而且很容易自己将球传出底线。个人推荐在小禁区前沿左右的深度或者不到就可以传中，包括45度斜传，效果比下到底线再传中要好得多。此外大范围的长传转移也是本作中重要的组织进攻手段，这在现代足球中也是很正常的一个进攻手段。边路人员配置得比较多的队是一定要用到的，此外在反击时将敌人看家的兵力全部引到一边后转移也是形成单刀的重要手段。





↑起球时要注意控制好球的落点，要不就在浅一点的位置起球，要不就干脆冲进去三下圆圈。长传转移要注意力度，一般横向跨全场的力度也就是3/4左右。

带球

带球突破是快速运动战及反击战中很关键的一个组成部分，突破不仅能过掉一个后卫，还能使对方的防线出现漏洞，打乱其整体防守体系。WE有4种带球，有按住R1的冲刺，此时可以保证队员的最大带球速度，适合周围对手少的时候；在没有对手的空旷地带还可以连打前或R1进入超高速趟球状态，此时的速度是最高的；按R2的带球速度适中，且转向灵活，适合带球精度高的选手突破；带球中放开方向键则为最低速护球，适合在1对1的局面下突破，加速度高及有ドリブルキープ的选手可以多用。

在本代中，带球的难度明显比WE8增大了很多，一些盘带动作的惯性变得非常大。在上代中非常好用的R2转身急停，在本代成了鸡肋一样的动作，动作的速率变得很慢，基本很难起到晃乱防守队员重心的作用。接球后的惯性也比上代大了好多，一些技术能力很好的队员都经常在接球后有一定时间



动作缓慢，很容易被对方断球。要向晃动的速度也降低了一些，防守队员的重心更加不容易被晃开。身体平衡能力的作用在盘带中更加明显，平衡能力低的选手将很难从侧面和后面将平衡能力高的选手的球断下。于是平擅长突破的选手中分为了C·罗纳尔多及菲戈这样的技术派，以及阿德与伊布这样的身体派，这两派各自的过人方法也不同。

重点细节 R2突破最高的技术派

一般带球精度高的选手都可以选择这样带球，利用技术突破后，如果队员速度够高的话可以连打R1，迅速突围。

重点细节 转啊转的身体派

身体派的球员在倚住对方后卫的时候也比较不容易被断下球，这样可以吸引对方上抢，然后转身倚住对方，再转向之后突破。





↑同样是突破，身体强壮的选手在游戏里要比技术派占很大便宜，像球王这样技术和身体数值都非常高的选手谁都拿他没辙，好在马拉多纳只有一个。

防守

现代足球理论中，要求防守队员时刻要有'延缓对方攻击速度'的意识。有时甚至断下球也未必好，对形势有准确判断，从而做出上抢断球或是把对手挤向边路限制其活动范围或是切断对方持球者与同伴的传球路线，这是现代后卫的理想形态（卡纳瓦罗其实很接近这个标准了，但可惜在WE中体现不出优势来）。感觉在游戏中最有效的选择就是切断敌人传球路线了，所以要经常观察雷达中敌人的动向，之后做出行动。

重点细节 切入对手与球之间的位置

防守中重要的是卡位，能抢在对手身前是重要的防守手段。不过在边路突破中，对手总会斜向前进，此时贴近对手连打X键是最佳选择，这样可以减缓对手的前进速度。如果身体值够高的话还可直接将球拿下，不过容易导致犯规。防守最忌讳的就是按R1键扑对手了，这样最容易被过，一定要避免这样的动作。



↑防守的最基本守则，"在球和对方之间给他们捣乱"，现在的教练也会这么教吧。

重点细节 切断对手的传球路线

观察好小地图中敌人所处的位置之后，可以用□的逼抢键操纵NPC球员上前挤住控球队员，限制其的传球路线。此时则可用操纵的选手上位到其唯一的传球路线上，这样断球的几率会非常高，同时也是最考验玩家防守协调能力的，如果比较熟悉对手的人员特点及阵型打法的话，断球成功率也会增加。





↑这是比较需要操作技巧的，毕竟NPC不会像人脑一样灵活，多练习几次吧。如果配合默契，这就在多人对战中很有效的防守方法。

重点细节 铲球

本作的铲球得到了强化，不仅判定变强，并且近身铲球和远距离滑铲的动作也不一样。前边提到，由于新加入的自动跳跃躲避铲球的动作（实际上个人感觉是为了减少球员倒地受伤几率的动作），使得许多在上代中将要造成犯规的铲球动作由于带球队员的躲避而成功将球抢断下来。并且裁判员多和上代的裁判一样的软弱，对于很多犯规动作不掏牌警告或只掏黄牌。如果使用得当，铲球将在抢断中起到非常大的作用，同时对于对方受伤耐性为C的选手们有着极强的杀伤力……

假动作

足球场上总有很多选手让人期待，像C·罗纳尔多和迪尼奥这样的选手，总会有出人意料的假动作过人。足球史上也有克鲁伊夫转身、加林查斜线式突破、肯格斯直线牵牛突破等精彩的传世假动作。可见观看精彩的假动作过人已经成了球迷的一种享受，游戏中也是一样，如果能以精彩的假动作过人，不仅给予对手心理上的打击，也能使足球更加赏心悦目。

重点细节 马赛回旋

这个实用度极低的动作依然有，方法依然是R3转一圈。要注意的是这个动作不是谁都玩得转的，要充分考虑队员的能力，否则会有反效果。比如去年亚洲杯上"手球"攻破中国队大门的某日本球员在加盟马赛队之后的某场比赛就玩了这么一手，结果失误，球被断，被对方反击打进一球……



→看这大哥，就这个就玩出毛子了……通过这位大哥在法甲的遭遇，足见这个招式只是样子货，不值得信赖。

重点细节 假射动作

方法为轻点□/○后快速按X，球员就会有一个假射真扣的动作。这招在本作中速率加快的同时做动作需要的时间也变短了，非常有效。在禁区前沿与对手的僵持或在1对1对门将的时候突然使用，往往能收到出其不意的效果。在实战中可以说是最实用的假动作。





↑这招在本作得到了强化，非常好用，只要用出这招之后门将必然会被晃倒，之后就是要躲开后卫的堵截打门了。

重点细节 广告过人

迪尼奥的广告式过人，L1/R2连打3次的操作不是很难，问题在于这个动作的失误率较高及较难控制出球的方向上，所以实用度还有待商榷。其实能用的就那么5个人，这本身就极大地限制了这个动作的实用性。

定位球

角球由于防守队员对高空球的落点把握得很准确，作用也有所下降了。个人感觉角球开出后打后点，由后点队员摆渡到前点之后，头球攻门得分的几率稍微高一些。偶尔打两次战术角球，将球传到禁区前沿，利用插上的后腰大力射门（就像日本队惯用的中田英寿长传中田浩二远射的"中田COMBO"），也可以达到出奇不意的效果。

在现代足球中，由定位球组织的进球占到了总进球数的27%以上。在现在普遍流行的防守趋势中，定位球是撕破对手防线的重要手段之一。游戏中也是一样，抓好定位球将能丰富进攻手段。

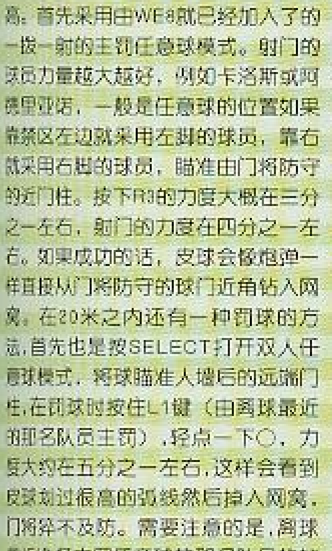
重点细节 门将的速度弱化



任意球是直接攻门的好机会，但自从WE7开始，越来越多的玩家已经掌握按△控制门将出击来防守任意球直接射门，所以任意球直接射门得分的几率变得很低。常常可以眼睁睁地看着本来打得很可钻的射门被提前

向远端移动的门将轻松获得，但本作中门将启动的速度有所降低。某位朋友就在一次对日本队时，[illegible]米处直接打门，他虽然按住了△控制门将向丰同远端门柱移动，但中村的打门还是直挂死角入网，看来门将速度的降低将使任意球破门的机会大大增加。

重点细节 直接攻门的方式



在禁区弧附近，距离球门20米以内的任意球，有两种方法得分的成功率较高。首先采用由WE8就已经加入了的一拨一射的主罚任意球模式。射门的球员力量越大越好，例如卡洛斯或阿德里亚诺，一般是任意球的位置如果靠禁区左边就采用左脚的球员，靠右就采用右脚的球员，瞄准由门将防守的近门柱。按下R3的力度大概在三分之一左右，射门的力度在四分之一左右。如果成功的话，皮球会像炮弹一样直接从门将防守的球门近角钻入网窝。在20米之内还有一种罚球的方法，首先也是按SELECT打开双人任意球模式，将球瞄准人墙后的远端门柱，在罚球时按住L1键（由离球最近的那名队员主罚），轻点一下○，力度大约在五分之一左右，这样会看到皮球划过很高的弧线然后掉入网窝，门将猝不及防。需要注意的是，离球最近准备主罚任意球的那名队员的站位要根据他的立足所决定，用逆足罚出的任意球的力度很低，也不准确，很难进。





↑这是下面一段内容的配图，ML模式里很多年轻队员的成长力都很强，这是法布雷加斯打完一个赛季后的成长……恐怖哦。

ML联赛解说

ML联赛一直是WE的一个卖点，玩家可以在这里通过自己的努力来建立一支合自己胃口的明星部队。WE8的ML联赛加入了球员的成长系统后，玩家中间意见不一，有人认为这很好，也有人认为有点多余，本身的转会交易系统就比较混乱，与其做这些东西不如先把转会交易系统完善。但不管怎么说，有这么一点起码又多了一个可以玩的元素。随之而来就出现了许多成长能力极强、成长幅度大的实况强人，这样挖掘这些成长比较高的人又是一个新乐趣。游戏开始阶段，资金非常有限。如果选豪门的正式队员的话超级高的工资会让你苦不堪言，而原始球队的队员能力又非常低，所以刚开始的第一个阶段是最为困难的，此时推荐把电脑强度调到符合自己水平的级别。当到了第一个转会期后，就要考虑购入新的球员了。但并不是有钱就可以什么人都请来的（当然这话别让某俄罗斯兄弟听见……），球队本身的成绩一定要好一些，很少有球员愿意来一支没有发展前途的队伍。当时第一次玩WE8LE的ML联赛，由于战绩不是很好（1胜N平），到最后连郑智都义正言辞地拒绝了我的邀请……

CHECK! 按重点能力数值选择球员

初期很多大牌是不可能买来的，倒不如找一些实用的球员。而“实用”的标准又是什么呢？下面按位置进行重点能力推荐，如果有某球员符合该位置且那几项能力较强的话，则可以考虑拿下。

位置	能力
GK	守门技术、跳跃、反应、敏捷性
CB	防守、身体平衡、头球
SB	体力、加速度、长传精度、长传速度
SW	防守、身体平衡、短传精度、长传精度
DMF	体力、防守、身体平衡、短传精度
SMF	带球精度、带球速度、加速度、长传精度
CMF	体力、攻击、防守、短传精度
OMF	攻击、短传精度、短传速度、带球精度
CF	攻击、射门精度、头球、身体平衡
WF	攻击、最高速度、加速度、带球精度

在有了良好的成绩做保证后，虽然可以购买一些有前途的新人了，但资金也不是非常丰富。一般来说，我的建议是用现有的球员去换购需要的队员，这样可以节省不少资金，并且可以把队伍中的一些高薪低能的大爷们换出队去。在图中选择"移籍候补にする"（就是挂牌）即可，这样在交涉期里有机会有队向你的球员发出邀请，之后进入マイチーム进行移籍条件设定即可，如果不设置移籍条件的话就等于无视，交易算失败（好奇怪的设定啊）。如果你用的是豪门的话，大可把一些自己看着不顺眼或是到了衰退期的球员挂牌，这样如果卖出明星球员的话可以获得大把资金，然后就可以人员补充了。最推荐的是在WE-SHOP里用WEN买到的古典强豪队以及各退役明星，他们在打过第一D2赛季后出现在俱乐部球队"新人"一栏里，所有人年龄都是17，能力会有些微调整。不过他们最大的优势就是年轻，成长潜力超级大，虽然工资普遍较高，但买来培养之后一定不会让你失望。在显示交易球员工资时按方向左/右可以看到星星图标，这表示成功的几率，没有星最难成功，三星的话则基本拿下。在转会检索里边的一项是电脑推荐的一些转会成功率较高的球员，里边的几名日本球员的能力还是不错的，比如中田英寿（有2个一个是国家队的一个是俱乐部的）高原直泰、久保龙彦，这几人关键能力还是不错的而且特技也有不少，还便宜，并且转会成功率很高，基本不会拒绝你。大家可以考虑购入在初期使用。

实战中的一些细节杂谈

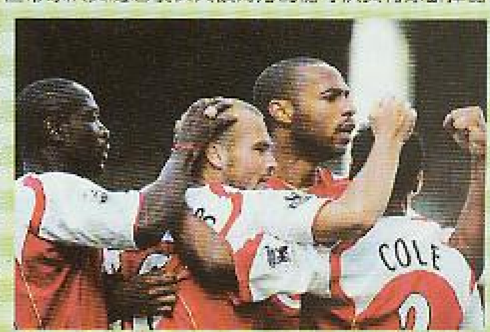
本作在细节上，做了很多修改，有些修改很人性化，给广大玩家提供了很多方便，下边和大家聊一聊这些细节部分的改变。

首先来说，受伤系统的表示在本代就有所改动，从上代开始，受伤指数为B或者C的队员在比赛中就非常容易受伤（俗称泡面^_^）。队员受伤后，将被抬出场外治疗，有时可以从新走进赛场，但是否受伤，玩家还需要按START键进入换人菜单查看。而在本代中，这个设定得到了修改，受了轻伤或没有受伤的队员，再从新返回场内的时候，都会有图标提示。省去了进入换人名单查看的程序，也大大提高了比赛的连续性。

其次，在比赛中途如果要想更换球队的话，以前的历代WE中，都必须先退出比赛画面到主菜单后，从新进入游戏才可以更换球队。而在本代中，可以将画面直接退到选队画面，大大减少了读盘时间，节省了玩家宝贵的时间。从这点来看，KONAMI确实很为玩家着想啊。

在隐藏球员中又加入了不少新的球星，上代还征战在荷兰国家队的弗朗克德波尔已经和弟弟罗纳德德波尔一起进入了隐藏球星的名单，已退出国家队并随降级的塞尔塔征战西乙的俄罗斯沙皇莫斯托沃伊也首次在隐藏名单中登场，当然，最受关注的球员还是昔日德国的金色轰炸机克林斯曼，他加入受到了广大德国饭的一致好评。

从游戏的画面上来看，我个人感觉没有什么明显的进步，看来从画面来说也就是这个样子了，不会有什么质的飞跃了。相比于WE8，球场内的观众减少了很多，估计是为了在联网时游戏更为流畅做的修改吧。在比赛中，边裁也似乎有些耐不住寂寞了。以往只在越位进球后才出现的边裁，在本作中，只要出现球员越位，有时就会看到边裁举旗的身影。就裁判来说，这代的判罚强度较之上代稍微的有一点加强，但是个人感觉还需改进。一些WE废人专家仍然敢于执着地按着○键，而往往迎接他们的只仅仅是黄牌和警告。不过这代的进攻有利原则做得比上代要好得多，上代中短暂的进攻有利时间形同虚设，往往有时被对手背后铲人后，由于带球队员没有倒下，裁判根据进攻有利原则没有做出吹罚。但带球队员随后很快又被对方的防守队员将球断掉的话，照理裁判应该判刚才的犯规动作。而在WE8中，由于进攻有利的原则较短，裁判就往往不会吹犯规了。在本代中，这种情况得到了改观，进攻有利的时间得到了大大的延长，不仅这样，如果对手的犯规过于恶劣，在球出界



形成死球状态后，裁判往往还会给刚才犯规的队员补掏一张黄牌。从这点看来裁判还是比上代英明了点。

此外感觉本作边路的作用被大大削弱了，经常从禁区侧翼切入后，没有什么好的办法形成射门。这时推荐选择3下○的地滚球传中，方向如果选择的是往球门的内侧旋转的话，本代AI较低的门将有时就会从裆下漏过这些传中球，或不做反应……这算BUG吗？

还有一点小技巧是关于L1+△的，在上代中，L1+△挑身后球的作用很明显，在WE8LE中个人感觉作用又得到了许多加强，首先需要条件是要拥有一名身体平衡能力较强，并且速度较快的前锋。在看到自己的前锋前插和对方的后卫在小地图上重合时，利用L1+△调对手的身后，就可以看到自己的强力前锋像坦克一样，将对手的后卫挤倒在地或挤在身后，单刀面对门将。剩下的一般就是轻点射门键，观看庆祝动作了^_^。

WESHOP的退役球星

花150WEN就可以买来一个的经典巨星，你想买哪一个呢，他们又都是谁呢？来看看他们的情况吧。

第1页

日文假名	中文真名	位置	国籍
カバネロ	卡瓦雷罗	GK	阿根廷
阿根廷著名的速度型门将，有扑点球特技，同时反应和跳跃数值高			
ロジェイオ	罗杰奥	GK	巴西
巴西联赛历史上著名的门将，骁勇善战，不知为什么游戏里能力不高			
ラゲレ	拉德贝	CB	南非
00-01年利兹青年军成绩最好之时的主力中后卫，可惜现在也随着利兹不知去向了			
パイル.アンテノン	P·安德森	CB	瑞典
相信拜仁的球迷都会记得他吧，00-01赛季拜仁就是在最后一刻靠他的进球夺冠的			
ファンク・デ・ムール	F·德波尔	CB	荷兰
荷兰著名的德波尔兄弟，担任国家队队长时间很长，他个人还擅长远距离任意球			
ルゲス	勒伯夫	CB	法国
活跃在在法国最鼎盛的时期，不过他的防守是最不让人放心的一环，有个美女夫人			
キルロン	基翁	CB	英格兰
忠于阿森纳的钢铁卫士，亲身经历阿森纳整个的发展历程，在不败夺冠后退役			
ベルムテス	贝穆德斯	CB	西班牙
拥有DF统率特技的后卫，不过相对之下能力没有什么太多闪光点			
ブーリ	佩蒂特	DMF	法国
法国后腰，技术不错，但有作风偏软的缺点，他实际也是法国足球一个时代的体现			
レトーロ	雷东多	DMF	阿根廷
阿根廷王子，球风竭尽优雅之能事，而且场下也是一位正人君子，球风人品俱佳			

第2页

日文假名	中文真名	位置	国籍
グラナジプラ	瓜迪奥拉	DMF	西班牙
巴萨多年的老队长，可以说是巴萨的脊梁，但在岁数大了以后漂泊在各中小球会之间			
エフエンフォルツ	埃芬博格	DMF	德国
94年世界杯著名的中指事件结束了他的国家队生涯，不过之后在拜仁也创造了一段辉煌			
イムズ	保罗·因斯	CMF	英格兰
国米老队长，虽然是英格兰人却在蓝黑军团中担当大任，球风硬朗擅长远射			
グスカトロメル	古斯塔沃·洛佩斯	SMF	阿根廷
阿根廷的边前卫，擅长以速度突破，是边路的一把尖刀，不过游戏里能力不高			
セルセ・コレイトン	塞尔吉奥·孔塞桑	SMF	葡萄牙
2000年欧洲杯葡萄牙队的左前卫，擅长以速度突破，与菲戈在两个边路非常活跃			
ロナルゴ・デ・ムール	R·德波尔	OMF	荷兰
德波尔兄弟中的弟弟，他和哥哥位置不同，打前腰，以直塞球精准而著称			
イソノラ	伊苏拉纳	OMF	阿根廷
著名突破型前腰，虽然他传球的意识不是很强，但其在敌人阵地前的突破威胁非常大			
オーテラ	奥特加	OMF	阿根廷
河床明星学校培养出的“小毛驴”，以惊人的带球速度和火爆的脾气著称			
マルジーニャ	穆莱明哈	OMF	巴西
全能型进攻选手，无论是组织进攻或是直接得分，对他来说都不是什么难事			
アレクシー・アギナラ	阿奎纳拉	OMF	厄瓜多尔
南美足球小国里的灵魂人物，个人组织进攻的能力很强，尤以传球见长			

第3页

日文假名	中文真名	位置	国籍
モルトロイ	莫斯托沃伊	OMF	俄罗斯
俄罗斯“沙皇”，在结束了国家队生涯之后其效力的球队也降入西乙，目前是低潮期			
シトナ	辛德拉	WF	奥地利
奥地利著名的“纸人”，因其瘦高，带球动作很软，似乎吹一口气都会倒而得此雅号			
カミーラ	卡尼吉亚	WF	阿根廷
“风之子”，与球王的私交甚好，二人在90世界杯联手灭杀巴西队一幕堪称经典			
クール・ロメール	克劳迪奥·洛佩斯	WF	阿根廷
小虫、跳蚤都是他的外号，因其速度超人而得名，门前机警，曾获96年奥运会足球银牌			
ラパイッチ	拉帕奇	WF	克罗地亚
边锋，可以高速带球突破边路的同时还有一脚远射绝活，游戏中的能力比较实用			
エルトマ	姆博马	CF	喀麦隆
在日本J联赛效力一年半就拿到了一个最佳射手，后在帕尔马也是主力前锋，现居日本			
アスプニーラ	阿斯普里拉	CF	哥伦比亚
“狂人”，他和金毛狮王的配合使哥伦比亚在94世界杯预选赛上连克强敌，轻松晋级			
ラマエリ	拉瓦内利	CF	意大利
因其少年白头而得“白头翁”之号，其在门前的抢点意识很强，在尤文效力多年			
バナデール・ラウ	巴纳德乌尔	CF	巴西
在巴西足球史上可说是力量型前锋的代表人物，他强悍的球风在巴西国内显得很另类			
ロナーイオ	罗马里奥	CF	巴西
独狼，94世界杯的夺冠功臣，虽行为不端但他的足球天赋无人能否定，刚刚退役			

第4页

日文假名	中文真名	位置	国籍
アモー	艾杜	CF	美国
非常灵活的美国前锋，不过我感觉他是最不够格出现在这里的，游戏里能力很一般			
ラジーニャ	罗比尼奥	CF	巴西
“天使之足”，巴西新一代年轻人的佼佼者，最近他与皇马的“绯闻”传得很厉害			
バキスタータ	巴蒂斯图塔	CF	阿根廷
战神，阿根廷少见的力量型中锋，他的出现弥补了阿根廷力量不足的弱点，刚退役不久			
シノーイ	西格诺里	CF	意大利
非常受人喜爱的博罗尼亚领袖，他罚点球不助跑的特殊动作在很早的WE里就出现了			
エミネルソン	埃默森	CF	巴西
日本J联赛浦和红宝石的正印前锋，年纪不大但却拿下了去年的最佳射手，很有潜力			
エリメルト	埃德蒙多	CF	巴西
野兽，他的带球突破能力和他的坏脾气一样厉害，曾有在日本签约三月后就毁约的记录			
ジャンルウ	贾德尔	CF	巴西
非常擅长头球的射手，在葡甲效力多年，一度差点与北京国安签约，因工资过高而作罢			
シャイルコン	谢林汉姆	CF	英格兰
他和希勒是英格兰经典型中锋的代表性人物，他退役之后，英超前锋少了一种风格			
アネリウトン	索尼·安德森	CF	巴西
曾经是巴萨的希望之星，在与皇马的国家德比中曾有进球记录，之后就不知去向了			
チルベント	奇拉维特	GK	巴拉圭
南美著名的狂人门将，曾进过很多任意球，可惜在世界杯上一个也没进过			

第5页

日文假名	中文真名	位置	国籍
ヤチン	列夫·雅辛	GK	前苏联
八爪鱼、黑蜘蛛，足球历史上最伟大的门将，其超人的反应和良好的身体让人叹服			
シナイテル	舒梅切尔	GK	丹麦
著名的钢铁门将，在曼联效力多年，精神方面非常稳定，但有技术倾向较单一的缺点			
プロロメル	普雷德霍姆	GK	比利时
94世界杯最佳门将，他在那届大赛的表现完全没有任何瑕疵，已被写入足球教科书			
タマエル	塔法雷尔	GK	巴西
94世界杯的门将，他给人印象最深的是与巴乔那张对比很大的照片，抢镜头高手，呵呵			
ラメリ	拉维利	GK	瑞典
94世界杯的门将，号称“九命猫”，他硬朗的作风与好运气在大赛中表现得淋漓尽致			
イッモナー	伊格纳尔	GK	德国
94世界杯的罪人门将，他的几个失误导致了球队失利，PS.这页快成94世界杯门将专页了			
イジーレ	伊基塔	GK	哥伦比亚
又一个狂人，经常冲出禁区和高难度的扑球动作是他的特点，后酷务缠身，英雄气短			
カンポス	坎波斯	GK	墨西哥
花蝴蝶，爱穿自己设计的特制鲜艳比赛服出战，是个上过国内联赛射手榜的传奇门将			
シルラン	西曼	GK	英格兰
在阿森纳效力多年，但他技术上存在的致命缺点决定了他难以成为伟大的人物			
ゾナー	萨默尔	CB	德国
最标准的现代自由人，完美得无可挑剔，因伤过早退役，后进入教练界，著名少帅			

第6页

日文假名	中文真名	位置	国籍
ブロウ	布兰科	SW	法国
98世界杯的夺冠，与他坚实的防守是分不开的，法国近年最优秀的自由人			
パール・ソルサ	保罗·索萨	DMF	葡萄牙
黄金一代中较早淡出人们视线的人物，他在中场的调度与创造性至今还是一个传奇			

第6页

日文假名	中文真名	位置	国籍
ドゥンガ	邓加	DMF	巴西
94世界杯冠军队队长，人称“鬼军曹”，淡薄江湖，在日本的磐田队效力多年			
デサイー	德尚	DMF	法国
98世界杯冠军队队长，感觉他在能力上没什么过人之处，也就在精神层面上发挥作用了			
フェ	维维安·福	DMF	喀麦隆
03年联合会杯的比赛中突然猝死，21世纪最大的一个足球悲剧，生前效力埃弗顿			
ルーツ・エリケロ	路易斯·恩里克	SMF	西班牙
在巴萨效力多年的著名中场，他强韧的拼搏精神与进球后独特的庆祝动作令人称道			
ジダン	吉诺拉	SMF	法国
非常有名的美型男，在足球之外经常客串男模，球场上则是一个技术派			
メイヤ	安·穆勒	OMF	德国
德国近年罕见的组织型攻击手，被认为是舒斯特尔的接班人，中场全能型选手			
ボラン	博班	OMF	克罗地亚
AC米兰的传奇球星，相信到今天也依然有很多他的球迷吧			
ミケル・ラウトルフ	米歇尔·劳德鲁普	OMF	丹麦
92欧洲杯神话创造的核心人物，强烈的进攻意识是他的特点，后来在皇马效力多年			

第7页

日文假名	中文真名	位置	国籍
ラシン	拉易	OMF	巴西
94世界杯之前被巴西舆论认为是最有希望拿到金球奖的球员，但之后的表现让人无语			
ハッチ	哈吉	OMF	罗马尼亚
阴谋家、巴尔干半岛的马拉多纳，这些外号都说明了他视野开阔、组织能力极强的特点			
レオマウロ	莱昂纳多	OMF	巴西
94世界杯上肘击美国队员而吃过红牌，但实际是很文雅的一个人，现在AC米兰球探			
フランケルトリ	弗朗西斯科利	OMF	乌拉圭
南美老王子，过人的技术和优雅的作风使其在南美乃至世界足坛独树一帜			
ブノーミン	布罗林	OMF	瑞典
94世界杯主力，长一张娃娃脸的可爱前锋，他的技术缓和了瑞典全队的粗糙打法			
シイホン	希福	OMF	比利时
魔鬼，比利时中场的绝对核心，超强的短传精度和远射能力是他的独门法宝			
バネール	巴内罗	OMF	西班牙
超强的体力、不知疲倦的奔跑、强烈的远射，都是这个西班牙攻击手的特点			
ヴァルドラナ	巴尔德拉马	OMF	哥伦比亚
金毛狮王，拥有极度精准的短传及技术，唯一不足的是体力和身体能力较差			
ドヤケリッチ	萨维切维奇	WF	前南斯拉夫
红星队获得冠军杯时的主力，后因国内局势变动，被迫远走意大利，也创造了一段传奇			
ドラモーリ	多纳多尼	WF	意大利
AC米兰80年代中期的主力中场，不过他能力下滑得过快，现在是意甲的著名少帅			

第8页

日文假名	中文真名	位置	国籍
ベルテ	乔治·贝斯特	WF	北爱尔兰
超强的过人能力使其在当年的曼联队中稳稳地占据着主力边锋的位置			
シムディール	伦蒂尼	WF	意大利
原本是AC米兰的主要培养人员，但在一次有惊无险的车祸后一蹶不振，最终淡出足坛			
ダメッチ	达季奇	WF	前南斯拉夫
同样是红星队的核心人物，他的速度比起田径运动员也不逊色，在战乱中他留在了国内			
コビイバッゾ	罗伯特·巴乔	CF	意大利
忧郁王子曾征服多少人的心，如果说上帝给了绿茵场100%的美，那其中的99%都给了他			
ストヤコリッチ	斯托伊科维奇	CF	前南斯拉夫
在日本的名古屋队效力过很长的时间，精巧的过人使得日本球迷亲切地称他为“妖精”			
プルカル	普斯卡斯	CF	匈牙利
334阵型的核心，魔法轮盘中最重要的棋子，50年代奥地利鼎盛期的代表性人物			
エルセラオ	尤西比奥	CF	葡萄牙
黑豹，原出身葡萄牙殖民地，带领葡萄牙在66世界杯取得第三名，自己则是最佳射手			
ウエバ	乔治·维阿	CF	利比里亚
AC米兰的一段传奇，超人的身体能力使其在90年代中期的意甲中纵横自如			
ストイキロフ	斯托伊奇科夫	CF	保加利亚
猎鹰火，超强的远射能力与超级火爆的脾气都是他的标签，94世界杯最佳射手			
スーデル	达沃·苏克	CF	克罗地亚
我国某名嘴称其“左脚可以拉小提琴”之后，他就和他那带着暗臭的小提琴红遍了大江南北			

第9页

日文假名	中文真名	位置	国籍
ミヤタビッチ	米贾托维奇	CF	前南斯拉夫
在皇马效力多年的射手，门前捕捉机会的能力令人生畏，也曾在意甲效力过			
ロナ・キラ	米拉	CF	喀麦隆
90世界杯他从伊基塔脚下断球那一幕堪称经典，他有以40岁高龄参加世界杯的记录			

第9页

日文假名	中文真名	位置	国籍
ダウクリッツ	达格利什	CF	苏格兰
英国联赛中的著名前锋，以精巧的突破闻名，现在是英伦三岛足坛的权威人士之一			
デイク・ロン	丹尼斯·劳	CF	苏格兰
金发恶魔，这就是当年对他的评价，高能力与坏脾气总要结合在一起吗?			
ベレット	贝贝托	CF	巴西
在94世界杯巴西对荷兰的比赛中，他上演了经典的“抱孩子”庆祝动作，之后就消沉了			
イワム・ラセル	伊安·拉什	CF	威尔士
极速过人使其享誉英伦三岛，现在是利物浦青年军教练，欧文就是他的弟子之一			
マッガーレ	马萨罗	CF	意大利
AC米兰的苦劳之将，虽然能力不是特别强，但在很多关键场次中都有他的表演			
ボルシッチ	博克西奇	CF	克罗地亚
他与苏克并称克罗地亚锋线双煞，力量与速度的完美结合，在英超效力多年。			
ウノ・サンケッ	胡戈·桑切斯	CF	墨西哥
不仅是国家队的主力，同时也在皇马有过非常辉煌的经历，独特的抢点意识很有特点			
ビラトフ	比埃霍夫	CF	德国
96欧洲杯的幸运小子，打入了世界大赛上的第一个金球，后来在AC米兰等豪门效力			

第10页

日文假名	中文真名	位置	国籍
ラルドロック	B·劳德鲁普	CF	丹麦
劳德鲁普兄弟中的弟弟，典型的力量型前锋，冲击力强，98世界杯上的表现很抢眼			
ダルシル	达林	CF	瑞典
作为94世界杯的第三名，他在队中的表现是非常重要的，很有灵性的一个前锋			
サロマーノ	萨莫拉诺	CF	智利
国米的魔鬼伊万，98世界杯上他与萨拉斯的双萨组合曾逼得巴西队防线洋相百出			
ケインスナン	克林斯曼	CF	德国
金色轰炸机，其实是非常全面的前锋，德国90年代初的辉煌与他是分不开的			
ルナン・ドナ	鲁本·索萨	CF	乌拉圭
灵猫，在意甲的多支球队都效力过，前几年曾在我国的上海申花队踢过球			
シモンサ	西蒙尼	CF	意大利
又是一位当年的希望之星，可惜期望越大，失望越大，后来他也陨落得不知去向			

网络设备及必要手续

目前实施的基本收费标准（单位：日元）

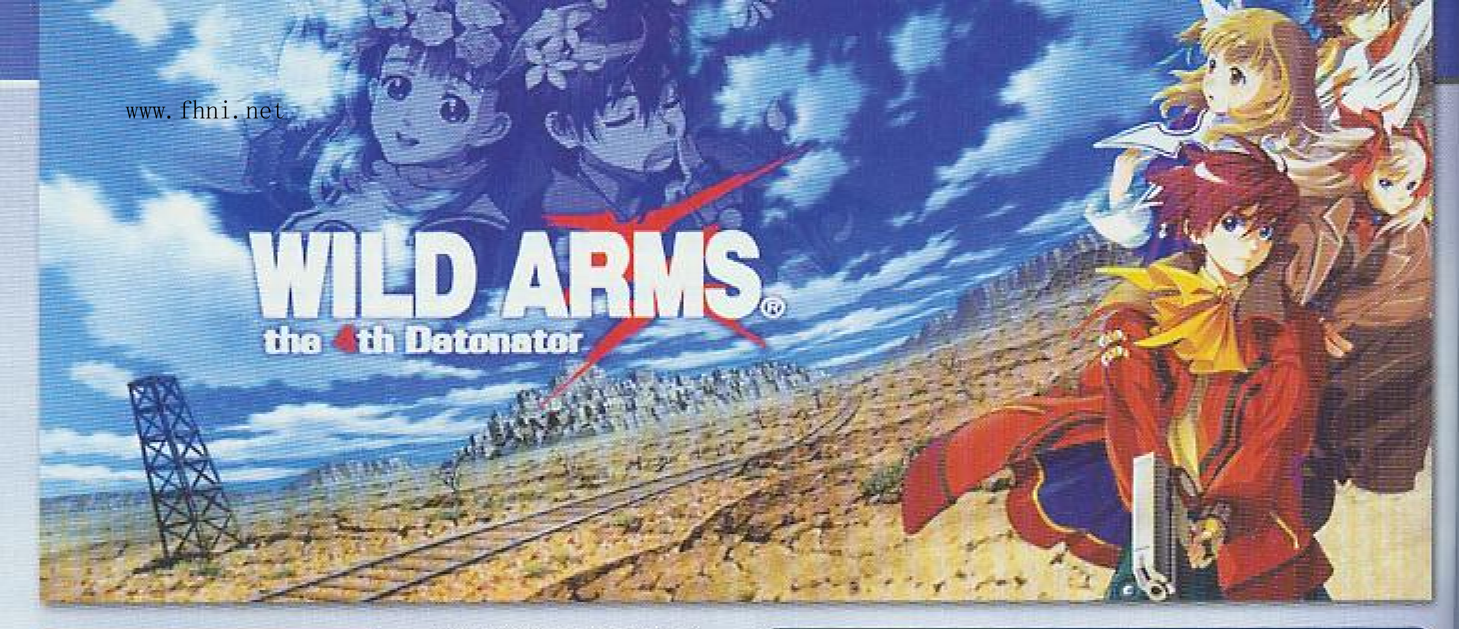
服务标准	30日费用	90日费用
基本服务金	315	840
公式大会参加费用	315	840
使用日本队费用	315	840
意大利俱乐部使用费用	630	1680
西班牙俱乐部使用费用	630	1680
荷兰俱乐部使用费用	315	840
以上三国俱乐部套餐	1260	3360

首先要有能够上网的PS2及一张正版游戏，推荐的机器设备是PS2 BB，颜色很帅。当然装备了BB Unit的PS2或PS Two也可以，就是说有网卡就成。之后是家里的网络环境，理论上一般ADSL水平的网络回线就完全没有问题，当然根据地域性的不同差异及各地执行的不同通信标准，可能会有不能通信的情况出现。之后连接后在游戏里或PC上登录feega的主页，进入“会员登录画面に行”，输入个人详细情报取得帐号就可以了，在一切手续完成后，可以得到ID及密码。之后是在“设定”中选择收费标准，游戏的收费可能对一些玩家来说有些高，大家量力而行吧。交费需要您有国际通用的结算卡，VISA、MATSER CARD都没问题，然后请联系当地银行办理自动换款业务，这些手续是比较麻烦的，如果之前没有国际结算卡的话申请就要花约两周时间。完成后用ID登录，设定完自己的网络资料之后就可以开始在线游戏了。

网络环境的一些情况



基本感觉速度不是很慢，至少比某国内著名对战平台上的PES速度要好得多。根据玩家的等级不同，会被划分为五个等级，每周会进行一次名次的刷新。网站有三种比赛模式，ROBBY是在服务器上建主，然后与进入的玩家交战；MATCH模式是由服务器完全随机选择对手交战，基本不用作什么设定；大会模式则是参与召开的大会，非常正规，但参与是需要交费开通服务的。对战平台上可以聊天，同时换人的次数及时长也有限制，最好提前设定好几套阵型随时读取，以免当时手忙脚乱。



EX特典

本作中依然存在EX特典的设定，而且不需要通关，只要满足了9项条件中的3项特定内容就可以开启一个特典，特典共有6项，下面就是这些特典的内容与开启条件。

Ex.ファイル特典	特典内容	必要条件
A.キャラクターボイス	战斗语音的再生	01,04,07
B.Ex.ニューゲーム	可以继承一部分道具开始新游戏，获得经验值与金钱可以得到通关次数的补正(最高9倍)	02,05,08
C.Ex.ステータス一览	可以确认通关之前所记录的隐藏数据	03,06,09
D.モンスター图鉴	可以阅览怪兽/敌方角色的造型	01,02,03
E.OP/ED浏览	可以观看片头/片尾动画	04,05,06
F.キャラクター图鉴	可以阅览己方角色造型	07,08,09

【EX特典必需条件】

序号	条件内容
01	打倒ラ・ギュオ・ラギュラ
02	在ACG中通过连锁获得1600以上的金钱
03	总游戏时间超过24小时
04	通过斗技场的全部课题
05	游戏通关
06	一次攻击给予敌人50000以上的伤害
07	モンスター图鉴全部收集完成
08	战斗胜利200次以上
09	エクストラチャレンジ全部金星达成



合体技一览

修得条件一般为对应角色站在同一HEX中，并且FP达到要求数值，但有三个合体技比较特殊，一个是捷多与克鲁斯的クラッシュガジェット，会在结尾部分的剧情中自动修得，另一个是四人合体技サクセサーオブソウル，需要收集到3本“近くて远い物语”后拿到工房合成“サクセサーオブソウル”才可修得，第一本位于ブラタバナ回廊的Floor7，第2本位于埋葬都市的Floor9，第3本位于死服へと诱う溪谷的Floor7，要想全部拿到则要应用到探宝仪“ディテクター”。最终合体技アークインパルス则会在与最终BOSS第三形态战斗时觉醒，且以此招结果BOSS时，会有特殊的动画演出。

合体技名	发动角色	效果
二人技(消费FP：50)		
ラウズストライク	捷多、由莉	直线形攻击，攻击力1000。对象：敌／贯通2HEX
ブレードダイバー	捷多、阿鲁诺	强威力攻击，攻击力840。对象：敌／任意HEX
デュアルブランド	捷多、拉克	强威力攻击，攻击力1550。对象：敌／邻接HEX
クラッシュガジェット	捷多、克鲁斯	强威力攻击，攻击力1100。对象：敌／全HEX
ソーサルグレネード	由莉、阿鲁诺	无属性魔力攻击，攻击力1130。对象：敌／任意HEX
マインドリカバリー	由莉、拉克	MP回复，回复力40。对象：己方／全HEX
ジェノサイドエッジ	阿鲁诺、拉克	附加“战斗不能化”的攻击，攻击力750。对象：敌／全HEX
三人技(消费FP：75)		
マギウスキャノン	捷多、由莉、阿鲁诺	无属性魔力攻击，攻击力1030。对象：敌/任意HEX及其周边HEX
サイクロンホイール	捷多、拉克、由莉	强威力圆周攻击，攻击力925。对象：敌／周围HEX
ライアットフェンサー	捷多、阿鲁诺、拉克	强威力攻击，攻击力1720。对象：敌／邻接HEX
リトリートウェイブ	由莉、阿鲁诺、拉克	反应降低100，行动取消，攻击力950。对象：敌／全HEX
四人技(消费FP：100)		
ハイ・マテリアル（属性场地发动）	捷多、由莉、阿鲁诺、拉克	对应场地属性的属性攻击，攻击力1220。对象：敌／全HEX。无属性时为HP回复，回复力500。对象：己方／全HEX
アークインパルス	捷多、由莉、阿鲁诺、拉克	对ARM暴走体大伤害，攻击力2600。对象：敌／任意HEX
サクセサーオブソウル	捷多、由莉、阿鲁诺、拉克	强威力攻击，攻击力2300。对象／全HEX（狂野历险F的角色客串演出）

PS2	本刊译名：狂野历险 四度引爆			
角色扮演	SCE	2005.1.24	7140日元	26KB
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

关于黑市

与系列作品一样，本作中依然有着黑市的设定。黑市位于不夜城ギャラボベーロFloor3的右边，斗技场的旁边，抓住一根柱子后向上跳，按住R1键调查会出现“？”标志，如果此时手中持有“ブラックパス”的话就可以打开黑市的门了，ブラックパス可以在イズルベイル监狱岛的Floor3找到。本作的黑市比较特殊，用来购买物品的不是金钱而是等级，有了上边介绍的“有料怪兽经验速长法”之后，大家就放心地购买想要的道具吧，注意“黑尖枪”是挑战最强隐藏BOSS“ラ・ギュオ・ラギ







エラ"的必备道具之一，而"コンバートバッジ"则要等到二周目时才会出现。

【黑市道具一览】 www.fhni.net

道具名	必要Lv	效果
地图道具		
焦尖枪	40	被禁忌的灾难气息所覆盖的黑枪。是封印巨魔兽的圣遗物之一。
战斗道具		
エクスプローダー	4	在敌我方以外的邻接HEX设置给予50%伤害的陷阱。
インプリズナー	4	在敌我方以外的邻接HEX设置移动不可的陷阱。
レイドキャンセラー	4	在敌我方以外的邻接HEX设置进入不可的陷阱。
テレポーター	4	在敌我方以外的邻接HEX设置随机转移的陷阱。
ギャラルーザー	4	在敌我方以外的邻接HEX设置金钱丢失的陷阱。
ランダマイザー	4	在敌我方以外的邻接HEX设置"战斗不能化"的转盘式陷阱，对特定魔兽伤害效果。
武器		
マジックサークル	8	由莉专用、ATP500/ACN2.00/命中±0，攻击命中时MP回复。
バニシングラウンド	8	由莉专用、ATP650/ACN2.00/命中-5/最大HP100。
メテオワープ	8	由莉专用、ATP840/ACN2.00/命中+5。反射给予敌人伤害的10%。
セラフィックサークル	16	由莉专用、ATP730/ACN3.00/命中+5。攻击命中时MP回复。
ビッグバンラウンド	16	由莉专用、ATP850/ACN3.00/命中-10/最大HP-200。
ムーンワープ	16	由莉专用、ATP920/ACN3.00/命中+10。反射给予敌人伤害的10%。
ソーサルダーク	8	阿鲁诺专用、ATP620/ACN3.00/命中±0。攻击命中时消费MP。
デッドリースティング	8	阿鲁诺专用、ATP1/ACN1.00/命中±0。战斗不能化。
エウブロシュネ	8	阿鲁诺专用、ATP600/ACN2.00/命中+5/魔力-10。
グリモアダーク	16	阿鲁诺专用、ATP840/ACN4.00/命中-5。攻击命中时消费MP。
モンスターバッシュ	16	阿鲁诺专用、ATP1/ACN2.00/命中+5。战斗不能化。
タレイア	16	阿鲁诺专用、ATP780/ACN2.50/命中+10/魔力-20。
メガトンセプター	8	拉克专用、ATP1500/ACN1.00/命中±0/反应-100。无视对手防御力。
クロムブレード	8	拉克专用、ATP360/ACN2.00/命中-5。
ナイトメア	8	拉克专用、ATP600/ACN2.00/命中±0。会心一击的伤害值增加。
ネヴァンブランド	8	拉克专用、ATP750/ACN1.00/命中±0。技能的发生率上升。
ジャッジメントセプタ	16	ラクウェル ATP2000/ACN2.00/命中-5/反应-100。
ブラックフェンリル	16	拉克专用、ATP880/ACN3.00/命中-10。无视对手防御力。
ファングネイル	16	拉克专用、ATP900/ACN2.00/命中+5。会心一击的伤害值增加。
マッハブランド	16	拉克专用、ATP950/ACN2.00/命中-5。技能的发生率上升。
防具		
ケトニアガード	8	捷多专用、DFP345/MGR115/回避±0。最大HP5%以下的伤害无效。
アエリアガード	16	捷多专用、DFP420/MGR140/回避+5。最大HP10%以下的伤害无效。
アメジストリング	8	由莉专用、DFP190/MGR380/回避+6。受到精神攻击后防御力上升。
エメラルドリング	16	由莉专用、DFP250/MGR450/回避+10。受到精神攻击后防御力上升。
メロンガーブ	8	阿鲁诺专用、DFP145/MGR370/回避+10/魔力+10。特技消耗MP为2倍。
マーカスガーブ	16	阿鲁诺专用、DFP200/MGR420/回避+15/魔力+20。特技消耗MP为2倍。
ウルズヴォルフ	8	拉克专用、DFP325/MGR260/回避+5。HEX内人数越少，抵抗与防御上升越多。
ソウェルヴォルク	16	拉克专用、DFP380/MGR320/回避+10。HEX内人数越少，抵抗与防御上升越多。
徽章		
忘れじのペン	8	对忘却攻击的完全耐性。
ハシバミの枝	8	对病气攻击的完全耐性。
ムーンストーン	8	对毒攻击的完全耐性。
ハートリーフ	8	对やるせない攻击的完全耐性。
目覚し时计	8	对睡眠攻击的完全耐性。
クリアチャイム	8	对混乱攻击的完全耐性。
ホーリーアンク	8	对石像攻击的完全耐性。
失われた圣杯	8	对战斗不能攻击的完全耐性。
ジオの护り	8	地属性伤害减轻，可以与地属性HEX的地属性伤害减轻效果叠加。
ミューズの护り	8	水属性伤害减轻，可以与水属性HEX的水属性伤害减轻效果叠加。
フレイの护り	8	火属性伤害减轻，可以与火属性HEX的火属性伤害减轻效果叠加。
ウィングの护り	8	风属性伤害减轻，可以与风属性HEX的风属性伤害减轻效果叠加。
リプリジレイター	4	防止战斗不能后的MAXHP减少。
ブロンズサン	8	MAXHP上限+100。
ブロンズムーン	8	MAXMP上限+10。
ガンスターサイン	12	会心一击发生率上升。
ノーザンブレード	12	反击发生率上升。
キャットハンド	54	攻击（射击）的ACN+1.00。
小さな花	54	战斗开始后至初回行动终止时保持"Detonation"状态。
がまぐち	24	装备者打倒敌人后所得金钱增加。
グロウエッグ	24	装备者打倒敌人后所得经验值增加。
ひとり占めヒョウタン	36	将所有的经验附加值集中加算到装备者身上。
早击ちガンマン	8	先制攻击发生几率上升。
バッドオーメン	4	随机遇敌几率上升。
ドッグチェーン	4	随机战斗时，以与某位同伴处于同一HEX的状态开始战斗。
ファイターバッジ	8	攻击+25/反应-25。
ナイトバッジ	8	防御+25/魔力-25。
ウィッチバッジ	8	魔力+25/防御-25。
プリーストバッジ	8	抵抗+25/回避-25。
ニンジャバッジ	8	回避+25/抵抗-25。
シーフバッジ	8	反应+25/攻击-25。
コンバートバッジ	240	捷多的ARM性能变化。

【斗技场全攻略】

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
耐える强击、力と力の真剑胜负ッ！	7,500ギャラ	バズズゥ	50	35250	–	地	风	–	–	–

バズズゥ只会使用"ストームブレード"，会对全HEX造成2000～3000左右的伤害。让阿鲁诺使用"スロ・ダウン"减速，由莉移动到无属性HEX负责召唤回复，拉克主攻。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
地に阿かれしは病める种ッ！	田七人参×6	ヴォラック×3	75	13940	高い	风	–	–	地	–

本战中无法使用任何回复手段，推荐装备石像化耐性的徽章，战斗开始后由莉移动到风属性HEX召唤2次即可获胜。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
猛毒の瘴气が战场を蚀むッ！	冬虫夏草×6	アジ・ダハーカ	75	41820	硬い	–	–	–	–	スマッシュヒット

本战中我方会不断地损失体力，不过可以进行回复因此问题不大，アジ・ダハーカ的攻击力也不强。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
デッドライン、15ターン攻防ッ！	田七人参×3	バラオ×3	25	9750	–	–	–	–	–	–

本战有着1回合的时间限制，且是不分敌我的15次行动，因此需要速战速决，尽快解决将要行动的敌人，难度不大。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
胜利の键は、敌の手の内にッ！	リフリジレイター	ノスフェラトゥ	50	9999	アンデッド	－	水风地	－	－	スティグマ

与标题一样，胜利的关键就在敌人的手中，需要使用捷多的“アイテムスティール”偷得ノスフェラトゥ手中的“ファンタズムハート”，然后对其使用可一击致命，除此之外的一切攻击无效。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
贯け装甲、クリティカルで挑めッ！	4,000ギャラ	アースフィギュア×3	25	1500	アンデッド	风	－	地	－	スティグマ

除了“ファイネストアーツ”与会心一击之外，任何攻击无效化，因此推荐装备可以提升会心一击几率的“ダンスターサイン”以及可以引发“ファイネストアーツ”的“パンチグローブ”。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
敌の分裂增殖を突破せよッ！	ホーリーベリー×2	オセ×2	50	11750	软体	火	水	－	－	魔法攻击

オセ会在最后一击时反击并分裂，因此想要抑制其分裂，就要先给予两只オセ相近的伤害但不要干掉它们，然后将由莉移动到火属性HEX发动召唤即可获胜。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
恐怖反击、アゴニーアフェクトッ！	レベルアップル	チュパカブラ×12	75	8000	アンデッド	－	水风地	－	－	スティグマ

ゴーストライダー会使用全HEX范围的强力火属性攻击，伤害力大约为2000~3000，如果与它邻接的话则会受到8000左右的伤害，且对其攻击还会遭到反击，因此最好尤快我方的速度与防御。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
敌のエネルギー源を断てッ！	冬虫夏草×3	ダイファイター×4	25	6250	－	－	－	水	－	－

如果ダイファイター站在具有属性的HEX的话，不管给予多大的伤害都无法将其打倒，只要将其移动到无属性的格子就可以了。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
追い诘められて恶魔が破裂ッ！？	ビブーティ	ヌーサルダイボム×6	50	10560	アンデッド	－	水风地	－	－	スティグマ

ヌーサルダイボム经过一段时间之后就会开始倒数计时并自爆，如果在其邻接HEX的话会受到9999的伤害，但它除了自爆之外并不会采取任何行动。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
素晴らしき回避、凄まじき一击ッ！	バッドオーメン	ウイル・オ・ウィスプ×6	50	10000	－	－	－	火水风地	－	－

ウィル・オ・ウィスプ的回避力极强，物理攻击无法命中，而且对全部属性免疫。它们除了待机之外不会有任何行动，但受到攻击时则会进行强力的反击。对付它们只能使用ハイブラスト等无属性的招式，当由莉在HP最大状态时使用サクリファイス可以一击致命。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ジュードVS空からの刺客ッ！	ラッキーカード×2	ヴェスパー×3	25	2500	高い	地	－	风	－	射击

捷多一人参战，没有难度。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ジュードVS古车の微笑みッ！	7,500ギャラ	アイアンメイデン×3	50	7050	机械	水	－	－	－	射击

捷多一人参战，只要装备毒属性耐性的徽章，然后使用ショートサーキット猛攻就能获胜。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ジュードVS劫火の支配者ッ！	ラッキーカード×4	パンプキンヘッド×4	75	13500	－	水	－	－	火	－

捷多一人参战，装备混乱属性耐性的徽章，在火属性的HEX可以减轻敌人火属性攻击的伤害，难度不高。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ユウリィVS彷徨える不死者ッ！	ギャラコロガシ×2	カースドコープス×4	25	3750	アンデッド	－	水风地	－	－	スティグマ

由莉一人参战，使用スティグマ(ハイ・スティグマ)可以轻易获胜。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ユウリィVSエレメンタルの牙ッ！	ドッグチェーン	アースリザード	50	7050	－	风	－	火水	地	－
		ウォーターリザード	50	7050	－	火	－	风地	水	－
		ファイアリザード	50	7050	－	地	－	火水	风	－

由莉一人参战,同时面对3只属性蜥蜴,它们通常会使用属性攻击,因此装备全属性耐性的话几乎不会受到伤害。因为敌人的属性耐性也很强,因此最好装备上强力武器,使用物理攻击。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ユウリィVS水妖の魔猿ッ！	12,000ギャラ	猿人ジュンマ	75	40800	－	水	－	风地	火	－

由莉一人参战，猿人处于水属性HEX，一回合时使用的“ハイドロプレッシャー”威力超强，会造成3000~4000的伤害，因此最好装备水属性的徽章，并使用リプレイス与猿人交换位置提升水属性耐性。此外，猿人的物理攻击力也很强，应该使用プロテクト增加防御力。由莉的物理攻击力太弱，使用召唤效果不错。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
アルノーVS重甲の战虫ッ！	ギャラコロガシ×2	プレデタービートル×3	25	2500	硬い	－	火水风地	－	－	スマッシュヒット

阿鲁诺一人参战，使用ブラスト或是ハイブラスト可以轻松获胜。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
アルノーVS目覚めし巨兽ッ！	7,500ギャラ	ヒューペリオン×2	50	16000	－	－	－	－	－	－

阿鲁诺一人参战，ヒューペリオン每回合会回复800HP，并会吸收MP，因此最好给阿鲁诺装备强力武器进行物理攻击。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
アルノーVSインファイターッ！	ギャラコロガシ×4	オルクンデル×2	75	11600	－	－	火水风地	－	－	－

阿鲁诺一人参战，オルクンデル的攻击伤害一般在2000左右，使用ハイパー之后会达到4000以上，最好先用イリュージョン降低其命中率，再装备上可以自动复活的徽章“やぎのぬいぐるみ”。由于敌人全属性半减，因此要以无属性魔法或物理攻击为主。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ラクウェルVS砂海の硬い牙ッ！	ラッキーカード×2	アントライオン	25	8750	硬い	水风	－	地	－	スマッシュヒット

拉克一人参战，基本上一击结束任务。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ラクウェルVS魔公爵の爆炎ッ！	小さな花	ハボリム×2	50	24680	－	水	－	火	－	－

拉克一人参战，只要注意提升火属性即可。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
ラクウェルVS纯重なる破坏王ッ！	12,000ギャラ	ヘヴィオーク×3	75	16950	－	－	－	－	－	－

拉克一人参战，ヘヴィオーク具有承受普通攻击后反应上升的特性，应以特技为主攻手段，被其打到大约会有2000左右的伤害，当FP足够时使用两动特技即可获胜。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
机械化された恐怖。电人战线ッ！	デュプリケイター	ゾア・ザイン	50	60000	机械	水	—	—	—	ショートサーキット

没什么难点，使用ショートサーキット轻松获胜。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
妖狐の魔术に死角なしッ！	7500ギャラ	メイジフォックス	50	46000	—	—	火水风地	—	—	—

敌人会使用地属性与火属性魔法，最好不要走到水属性的HEX去，其他没有什么难点。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
邪拳士现る。深渊からの挑战ッ！	デュプリケイター×2	ヴォジャノーイ	75	51820	—	—	火风地	—	水	—

敌人的攻击力极强，有时甚至会造成超过10000的伤害，速度也很快，要先使用スローダウン降低其速度，以魔法攻击为主要攻击手段，并要准备足够的リヴァイヴフルーツ以供复活。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
运命の日来たる。甲壳怪兵起动ッ！	12,000ギャラ	ドゥームズデイ	75	72000	硬い	—	—	—	水火风地	スマッシュヒット

ドゥームズデイ的攻击力很强，伤害值大约在3000–4000左右，而使用ハイパー就更加恐怖，最好降低其速度，提升己方速度，尽快干掉它们。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
无頼ファイトを超えていけッ！	バーサーカーバッジ	バッドニュース×3	90	99000	—	—	—	—	—	—

バッドニュース只会使用物理攻击，伤害值大约在2000–4000之间，推荐至少等级要达到70，将其一一击破即可。

题目	奖品	对手	LV	HP	特性	弱点	半减	无效	活性	有效攻击
激震する宇宙。明日なき总力战ッ！	30,000ギャラ	魔王アンゴルモア	100	275000	—	—	—	火水风地	—	—

斗技场中最强大的敌人，也是系列著名的超强隐藏BOSS，其成名绝技"The 7th Moon"伤害值大约在3000–4000左右，但不会连续使用，因此只要HP在4000以上就问题不大了。但要注意的是，其"ハイ・ブラスト"的伤害力极强，伤害力最大可以达到5000以上，很可能将我方角色一击打倒。此外，还要装备混乱属性耐性的徽章，等级在70左右就差不多了。

【隐藏BOSS一览】

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
カリュブデス	55	55000	—	—	—	—	彼方へと通ず水底の路Floor2	在封印球前使用GOODS"封印のカギ"

カリュブデス会在战斗开始后吸走队伍的全部金钱，而其伤害力也与此金额相等。虽然少携带一些资金会使战斗相对简单，但如果持有巨款与其作战并使用ギャラコロガシ的话，可以使金钱翻倍：カリュブデス在受到攻击后会损失金钱，但它还会吸回来，因此在给予它最后一击之前最好让它把金钱吐走。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
ワイバーン	85	130000	—	水火风地	—	—	闭锁空港ディエバスFloor15	在封印球前使用GOODS"封印のカギ"

有时会变为飞行状态，令我方命中率低下，因此要在着陆状态下猛攻。ワイバーン会使用石像化攻击，比较容易战胜。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
ピベルツエール	70	60000	地	—	—	风	ドラゴンフォシル采掘场迹Floor2	与フロンティアハリム工房前的夫妇对话→与ドラゴンフォシル采掘场迹F1的ジョニー对话

速度与攻击力很高，且会使用状态异常攻击（睡眠、毒、病气），由于飞在空中，物理攻击很难命中，要以射击与魔法为主。获胜后与ジョニー对话得到"ヒヨコバッジ"。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
オーメンフィッシュ	70	80000	火	—	—	水	ブルーアミティビーチFloor3	与ポートロザリアFloor2的ライバー（钓鱼人）对话

虽然攻击力与速度很高，但不会使用状态异常攻击，注意回复的话可以轻松获胜。之后与ライバー对话获得"サカナバッジ"。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
ブレイズトード	70	85000	水	—	—	火	ブラタバナ回廊Floor14	バックライF3民家→カリュシオン峡谷F2与商人对话

火属性攻击十分强劲，小心不要进入水属性的HEX，而ブレイズトード具有火属性活性的特性，如果它移动到火属性HEX就要尽快将它移动出来。最好装备防止混乱的徽章，战斗没有什么难度。之后与行商人カナーン对话可以得到"カエルバッジ"。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
スケベ本	75	56000	火	—	—	—	死派へと诱う溪谷Floor7	使用道具"ディテクター"

由于要同时面对12个敌人，己方又被夹击在中央HEX，因此情况十分危急。スケベ本的魔力很强，最好拥有魔法反射能力，尽快抢占火属性HEX，发动石像攻击。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
バックベアード	80	160000	水	火风地	—	—	白い孤儿院Floor2	在封印球前使用GOODS"封印のカギ"

バックベアード速度快、攻击强，且初期我方集中在一个HEX中，很容易被全灭，要尽快分散开，降低其速度，战斗中注意回复。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
サファイアドレイク	85	170000	—	—	—	—	引かれ集う水のほとりFloor2	与ポートロザリアFloor1的グレン对话→与ポートロザリアFloor2的ライバー（钓鱼人）对话得到"苍い龙鳞"

强敌，如果被其连续使用魔法攻击的话很容易全灭，阵型要分散，降低其速度，打持久战，用拉克的两动制胜。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
ミストランテクウトリ	90	180000	—	—	风地	火水	天地を分つミムクリルッFloor11	在封印球前使用GOODS"封印のカギ"

只要装备了病气与石像化耐性的徽章，就可以轻松战胜。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
ブラックボックス	95	190000	火	风地	水	—	荒れ野巡る铁の道Floor2	打开所有的宝箱后与其对话

速度很快，但火属性弱，将同伴移动到火属性HEX发动ハイ・ブラスト可以造成20000以上的伤害，轻松获胜。

BOSS名	Lv	HP	弱点	半减	无效	活性	出现场所	出现条件
ラ・ギュオ・ラギュラ	100	650000	—	—	—	火	遥かに揭げし决意の塔Floor19，要先到Floor10，拿着记录点附近的炸弹到Floor18，将炸弹投向那里的奇怪物体，接触青色水晶即可到达	获得"黑头护"（新作里用Lv40突达）、"泪のかけら"（所有战斗收集合计分数50以上获得）、"圣魔杖"（打倒サファイアドレイク）、"冬の魔冠"（白い孤儿院Floor1的宝箱，需要在后期得到的ディテクター）

系列最强隐藏敌人，即使达到Lv100也很难战胜，其攻击力超强，普通攻击也会造成5000以上的伤害，而最终必杀技"100000000℃"更是有着超乎规则的20000–40000的伤害力，中招必死，而且它的反应与回避很高，开始的几个回合会令你毫无还手之力，只能靠着回复与复活。要想打倒它，至少要达到Lv95左右，然后将能升级的SC加算到HP上，并在工房制作出所有角色的最强防具，最强武器则只要制作出拉克的就可以了。徽章方面，则推荐拉克装备シェリフスター、キャットハンド、キャットハンド，其他三人装备城塞の守り和やぎのぬいぐるみ。战斗开始后，经过最初的几轮攻击，等到拉克行动时FP也攒得差不多了，发动两动能力狂砍吧，如果能够发动"ファイネストアーツ"的话可以造成差不多30万的伤害，就基本看到胜利的曙光了，同时还要期待不要被它反击。其实，拉克的最强剑并不是工房中合成的剑，如果能够将通关得到的ロンバルディア（**取得方法见秘技**）的攻击力提升到7，800的话，凭借着ファイネストアーツ差不多可以将ラ・ギュオ・ラギュラ一击干掉。

游戏乐趣完全发掘

TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



最近的"梦幻骑士4RETURN"与"高达 一年战争"让我有了两次从期待到失望的经历，虽然"一年战争"游戏本身的素质不错，但耐玩性实在是太差了，让人感觉不到BANDAI的诚意，看来我还是老老实实地等待"第三次α"吧，只有那热血的嘶叫才能满足我沸腾的超级机器人魂！不过说起来最近还是有不少好游戏的，比如说令一贯都说美版游戏的我都为之心动的"战神"，各位玩家们都在玩什么游戏呢？ □责编/龙马

PS2 ONE PIECE 伟大战斗!3

日版 ワンピースグランドバトル!3

★隐藏场景

圣地マリージョア	在修行模式下连续接到炸弹51回。
フーシャ村	在"お宝モード"收集全部48枚卡片（在事件战斗中使用奥义获胜可以得到2枚卡片）。

★隐藏角色

ヒナ	选择"イベントバトル"，在スモーク、エネル、ワイパー、クロコダイル全部出现的状态下使用クソップ通过"むずかしい"难度的游戏。
ボンクレー	使用サンジ通过"むずかしい"难度的游戏。
エース	在"修行モード"中使用ルフィ海贼团完成所有的技巧，然后在ボン・クレー出现后，使用スモーカー通过"むずかしい"难度的游戏。
シャンクス	使用ルフィ海贼团+エース通过"むずかしい"难度的游戏，然后在フーシャ村出现的状态下使用ルフィ通过"むずかしい"难度的游戏。

PS2 幻影王国

日版 ファントムキングダム

★**通关特典**：将游戏通关一次之后，会以继承能力与全部道具的状态开始第1话，这样就可以充分享受恃强欺弱的快感了！

★**全知全能之书（ゼタ）的攻击**：全知全能之书的攻击范围很广，可以攻击到全体敌人与建筑，但命中率却很低，不过如果使用回复系技巧的话，就可以确实地给我方全体角色进行恢复，但要注意，回复效果同样会影响到敌人。

★**提升等级的方法**：等级100以上时，将食物系的道具装备到武器栏中，以此状态来制作"フリーダンジョン"，就能制作出一个1层的迷宫，其中会有8名等级为制作迷宫角色等级2倍的敌人出现，让低等级的角色前去挑战可以迅速提升等级。

★**谜之箱**：在第8话第4个关卡中，可以得到一个神秘的谜之箱，力量十分强大，一定不要错过。要注意的是，只能在第一次来到这里的时候得到，如果错过的话就会无法入手。

PS2 狂野历险 四度引爆

日版 ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター

★アルターパーツ**入手场所**：1.在不夜城ギャラボベーロ的斗技场通过20个题目；2.在不夜城ギャラボベーロ的商店购买（只有1个）；3.巡礼地キュレーンFloor 7的宝箱中；4.白い孤儿院Floor 9的宝箱中；5.アルジェントネーベFloor 9的宝箱中；6.イルズベイル监狱岛Floor4的宝箱中；7.砂食みに沈む集落Floor2的宝箱中；8.隐藏BOSSブラックボックス击破。

★**意外的礼物**：在钝色の驿バックライ的赤いサカン亭的屋顶上坐着名为アンティ的年轻人，大家是否发现无法与他对话呢？在房屋左侧有一匹马，先跳到马前的桶上，然后利用两段跳跳到屋顶上，向着アンティ滑铲后就可以与他对话了，并会得到他赠送的レベルアップル。

★**有料的怪兽**：在游戏过程中，玩家会在各地随机遇到一些超级有料的怪兽，如果能够按照下面所介绍的方法干掉它们肯定会让你有一种中了六合彩的感觉，下面就来看一下打倒这些可爱的怪物们都会有怎样的效果吧。

メルコム	获得与给予伤害值相等的ギャラ
メルコムリッチ	获得两倍于给予伤害值的ギャラ
グロウアップル	获得与给予伤害相等的经验值
スーパーグロウアップル	获得两倍于给予伤害值的经验值

由于这些怪物都有很高的逃跑几率，因此最好用阿鲁诺的シャットアウト将它们定住，然后使用スロウダウン和フラジャイル降低速度与防御力，并对捷多使用クイック和ハイパー（提升速度与攻击力），之后使用ラッキーカード或ギャラコロガシ，再用捷多的特技アサルトバスター（根据与敌人的速度差距增加攻击回数）将其打倒就能一口气获得大量的经验值或金钱。

PS2 GT4

日版 GT4

★**调整出更加利于漂移的车辆**：日产（NISSAN）的GTR-R34（最好是最新的03年那款，不是也无妨），购买赛车胎最硬和硬两种，前轮装硬的，后轮装最硬的（当然若用软和最软的组合自然能提高抓地力，但频繁的漂移会让轮胎很快磨光），再装上"超级横向"（若要最高速不被限制最好装"全套订购"再调变速齿轮，在此略过），最后将"驾驶辅助"中转向过度调到12，转向不足调到3，这样就OK了。注意这种调法只适合4WD（四轮驱动）的车子，FR、MR、FF的车子有另外的调法。另外若是把"驾驶辅助"关掉的话要调的部件会很多，上面的方法就不适合了。 **南宁 曾轩仪**

PS2 异兽传说

日版 ラジアータストーリーズ

★**宇宙人的赠礼**：在"人间篇"达到风龙，然后在可以入城之后去リドリー的房间，就会得到宇宙人赠送的フェイトアーマー。

NDS 触摸耀西

日版 キャッチ！タッチ！ヨッシー！

★**不同颜色的耀西**：在タイムアタック（时间竞速）与チャレンジ（挑战）模式中创造出新纪录后，选择タイムアタック模式的空中关卡并使得分为0，则会出现白色的耀西，特点为可以无限地使用蛋，速度与粉色耀西差不多。而选择チャレンジ的空中关卡并使得分为0的话，会出现紫色耀西，速度非常之快。

★**迷你游戏**：取得所有区域的第一名位置的话，会在菜单选项出现一只气球，点击它的话就会进入迷你游戏。

GBA 东京魔人学园 符咒封录

日版 东京魔人学园 符咒封录

★**稀有卡片**：在游戏中的"寄り道"中输入下列的密码，就可以得到相应的珍稀卡片。

名称	密码
穏やかな休日	どうしんの;こころいきだよ;ばんさいは
香る游园	やわはだに;しのぶおんなの;こいごころ
艳丽な衣装	このきもの;むねのあたりが;くるしいです
天狗投げ	あかてんぐ;まけるなもんちゃん;ここにあり
黒衣の狩人	あやかしよ;れくいえむを;きくがいい
拳を持つ者	おとこなら;こぶしであつく;かたりあえ
天女を招く者	さつえいかい;おれにもひしゃたい;えらばせろ
妇人警官	いはんしゃだ;みんなあつまれ;ふけいさん
优秀な分析官	じけんには;かげにかならず;わけがある
若き妖怪绘师	ようかいに;しのぶだんしの;こいごころ
鬼を率いる者	うつしよの;ふはいをうれい;おにとなる
神速の剣士	ほうかごに;らーめんくいに;いきたいぜ;きわめれど;はてはみえない;けんのみち
巫女	ごめんなさい;あなたのことは;すきだけど;なつのひに;ぶーるさいどに;さくあおい
弓使い	じつはぼく;だんごがいちばん;すきなんだ;いたずらな;だんしをまとに;ためしうち
献血の妖姫	つきのよは;あつくうずくの;このからだ
格斗家	おまえにも;きあいちゅうにゅう;してやろう

PSP 恶魔战士编年史 混沌之塔

日版 ヴァンパイア クロニクル ザ カオスタワー

★隐藏角色出现方法

里ビシャモン	在角色选择画面将光标移动到ビシャモン处，按住START键来决定即可。特征为身体周边没有幽灵环绕。
シャドウ	在角色选择画面将光标移动到?处，按下START键5次后再决定即可。
マリオネット	在角色选择画面将光标移动到?处，按下START键7次后再决定即为成功。

PS2 洛克人X8

日版 ロックマンX8

★隐藏角色出现方法（※EASY难度不可）

アルティメット	洛克人的装备100%CLEAR
黑色ZERO	CLEAR率100%クリア
白アクセル	CLEAR率100%，并且最终BOSS使用双人合体技打倒。

★**隐藏BOSS·CM**（カットマン）：在记忆卡中有前作"コマンドミッション"的记录的话，就会在サンフラワード的BOSS战前遇到カットマン。

★**隐藏武器**Σブレード：在记忆卡中存有ALL CLEAR的存档，就可以用30000メタル的价格购入Σブレード。

游戏电影制作家·补遗篇

Windows Movie Maker正如它的名字一样，是一个非常方便的民用视频编辑软件。借助它，你可以成为一个不折不扣的电影制作家。

大家好，游戏电影制作专题又跟大家见面了。我们曾经为大家介绍过使用VirtualDub、Real Producer、Windows Movie Maker等软件进行视频编辑的方法，不知道大家看过之后是否已经能够顺利地做出自己的游戏影像了呢？限于篇幅，在之前的专题中对于每个软件都只介绍了它的主要功能，而没有进一步的研究，其实它们所能做到的事情远不止如此哦。因此，在这一期我们将专门对Windows Movie Maker作一个较为全面的介绍。

Windows Movie Maker（简称WMM）是Microsoft公司推出的一站式视频编辑软件。它的功能十分广泛，从采集、剪接、特效制作到编码一应俱全。可以说，只要熟练掌握了WMM的使用，视频制作的所有步骤它完全可以一力承担。作为Microsoft软件家族的一员，WMM与Windows、Office等"同门师兄"一样，最大的特点就是简单、易用、操作人性化。也许它在同类软件中并不是功能最强的，但绝对是最面向大众的。在WindowsXP中就集成了WMM的1.0版本，而且现在2.0版也已经推出，你可以从Microsoft的官方网页中免费下载到它。另外WMM只能适用于WindowsXP系统，而不兼容Windows98或者Windows2000，这算是一个小小的遗憾吧！



CHAPTER1 采集原始视频文件

图1就是WMM的主界面。WMM采用非常体贴的向导式工作方式，整个视频制作流程的各个步骤都在左边的"电影任务"导航条中一一列出，只要根据提示按部就班的进行下去就可以了，非常简单明了，即使是从来没有视频制作经验的人也可以轻松上手。



图1

第一个步骤是捕获视频。WMM本身支持从数码摄像机或者电视卡等视频采集设备中捕获视频。将你的游戏主机与电视卡连接好之后，从导航条中选择"从视频设备捕获"，进入视频捕获向导界面的步骤1，如图2所示。在这个界面中，我们首先要选择用于捕获视频的硬件设备。如果你的电脑上安装了一个以上的视频采集设备（例如同时装有数码摄像机和电视卡），就要在这里选择其中之一。界面左下方的部分是音频采集设备设置区，在这里设置用于声音采集的设备。例如你可以选择从话筒采集、从声卡的线性输入采集等等。一般大家使用电视卡的时候，都以电脑声卡的线性输入（Line in）作为音频输入源，所以我们在这里选择线性输入。左边的输入级别是指录制音量的大小，注意这里不要调得过高，否则很容易出现爆音，一般将音量设置在20%-30%的范围内就可以了。界面右下角的部分是视频输入源设置，例如你的电视卡支持合成（就是大家平常说的AV输入）、S-Video、TV调谐等几种输入方式，就要在这里选取其中一种。如果是录制游戏画面的话，一般大家都是使用AV或者S-Video方式。



图2

接下来还要对画面显示效果做一些调整。点击界面右下角的"配置"按钮，进入视频配置界面。在这个界面中有三个选项，分别是摄像机配置（其实并不是仅仅指摄像机，也包括电视卡等其他视频采集设备）、视频配置和TV调谐器配置。点击摄像机配置，进入如图3的界面。在这个界面中共有三页，第一页是电视卡音频输入设置。如果你的游戏机音频是直接输入到电脑声卡上而并非通过电视卡的话，就不要理会这一页的内容了。第二页是画质调整，在这里调节画面的亮度、对比度、色调等等数值，跟大家平常调整电视机或者显示器的显示效果很类似，这些就不用详细解释了吧。第三页是"影像解码器"设置，换个大家更熟悉的名字就是"视频制式"。大家平常玩的游戏一般都是美版或者日版，应该选择NTSC_M或者NTSC_M_J制式。NTSC_M_J制式显示亮度比NTSC_M更好，一般推荐使用，不过有些电视卡不支持这个格式。如果是欧版游戏的话，则应该选择PAL_B制式。如果制式选择不正确，可能会出现没有彩色、画面变形等情况。

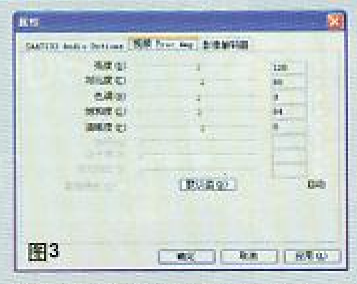


图3

回到视频配置界面，选择"视频配置"。需要在这里设置的是录制下来的视频的尺寸大小和颜色压缩方案等等。视频标准（也就是视频制式）这一栏是灰色的，不可更改，如果需要更改的话应该按照上面所说的在"摄像机配置"中调整。帧率这一项数值越高，录制出来的视频就更流畅，不过文件容量也就越大。如果此项数值设置过低的话，就会出现画面闪烁、跳帧的现象。一般来说为了获得比较满意的效果，帧数应该设置在24帧至30帧之间，最低也不能低于15帧，否则会引起眼睛不适。WMM最高只支持录制30帧的影像，对于VF4、鬼武者之类60帧的游戏录制出来后会有一定的帧数损失（并不是说不能录制，只是录制出来的视频的画面看起来不如实际游戏画面那么流畅。不过一般并不会影响观看）。颜色空间/压缩这一项是指视频颜色压缩方式，保持默认的YUV2就可以了。输出大小这一项指录制下来的视频的尺寸。尺寸越大，录制出来的视频所占容量就越大，同时对电脑的CPU、内存等硬件的要求也越高。如果电脑配置不够的话，在录制大尺寸的视频时会严重拖慢。现在一般的游戏画面默认分辨率是640*480，所以也没有必要将视频尺寸设置成超过这个数值。如果想要缩减文件容量，可以适当减小视频尺寸，设置在320*240左右便可以获得较为满意的效果（大约相当于VCD画面）。视频配置界面中还有一个TV调谐器设置，用于从电视卡录制电视节目，这里就不作详细介绍了。

图4

配置好视频捕获设备后，回到视频捕获向导界面，进入下一个步骤，设置视频的文件名和在硬盘上的保存位置。第三个步骤是视频编码设置，关于这一步我们将在本文的后面部分再做专门的介绍。最后一个步骤就是正式开始采集了。在采集界面中点击"开始捕获"的按钮，就可以开始录制视频，如图4。与此同时正在捕获的视频画面会在右边的预览窗口中显示出来。在录制界面的左下角有"完成向导后创建剪辑"、"扬声器静音"、"捕获时间限制"这三个选项。创建剪辑是指根据录制完成后视频内容自动分为许多段落，便于下一步的编辑制作。我们也可以取消这一选项，今后自己来手动创建剪辑。选取"扬声器静音"的话录制过程中电脑不会播出声音。"捕获时间限制"则是指定时捕获，录制一段时间之后自动停止，一般是用于录制电视节目的情况，录制游戏影像的话很少用到。视频捕获完成后，会自动加入到WMM的收藏夹中，等待进一步加工。

CHAPTER2 导入已有视频文件

除了从视频采集设备直接捕获视频之外，WMM也可以导入现有的视频文件，如图5。点击导航条中的"导入视频"，然后选择已有的视频文件。WMM支持AVI、MPG等格式。如果选择"为视频文件创建剪辑"的话，在导入过程中就会自动创建剪辑。


图5

除了导入视频之外，WMM还可以导入BMP、JPG、GIF等格式的图片文件，以及WAV等格式的声音文件，并且将它们加入到你的视频影像中去！关于具体的编辑方法我们在下一章中解说。

CHAPTER3 多彩的编辑功能

WMM的视频编辑功能是最为激动人心的。在WMM中预置了多种视频特效制作方案，仅仅通过几个简单的步骤，你就能获得不输于专业视频编辑软件的效果。

首先，我们有必要再对"剪辑"这个概念做一下说明。WMM中的剪辑，指的就是根据视频中的关键帧（关键帧的定义在以前的专题中曾经有过介绍），将视频分成许多段落。视频文件本身并没有被分割开来，只是在编辑的时候便于分段操作而已。如果你在捕获或者导入视频的时候没有选择"创建剪辑"，或者你对自动创建出来的剪辑不满意的话，也可以手动创建剪辑。在主界面右边的视频预览窗口下方有一排按钮，从右边数起第二个就是剪辑分割键（也可以使用快捷键Ctrl+L操作）。选中你想要分割的视频然后在预览窗口中播放，等到你想要分割的那一个画面时暂停播放，并且按下剪辑分割键，这段视频就会从你选中的画面分为两个剪辑。已经分割好的剪辑会显示在主界面中央的收藏栏中。如果你导入了BMP、JPG、GIF等图片的话，它们也将会被看作一个剪辑。


图6

在主界面的下方是情节提要栏，也是我们进行视频编辑的主要区域。在情节提要栏中有大小两种空格，较大的空格是剪辑栏，较小的空格是过渡栏，它们相互错开排列。将分割好的剪辑拖动到剪辑栏中，左下角会有一个五角星的图标，表示可添加的视频效果。此时我们还没有添加任何视频效果进去，所以五角星是灰色的。点击主界面左边导航条中的"查看视频效果"，WMM所预设的视频特效就会显示出来，例如"淡出，变白"、"老胶片效果"、"反转180度"、"慢动作"等等，共有数十种以供选择。直接将视频特效拖动到下面的剪辑栏中，叠加在你已经加入的剪辑上，就将这种视频特效应用到了这段剪辑中。你可以选中这段剪辑然后在视频预览窗口中播放，看看效果是否令你满意。请注意，一段剪辑并非只能应用一种视频效果，而是可以叠加数种。如果已经有特效叠加在剪辑上的话，图标左下角的五角星会变成蓝色。如果已经叠加了数种特效，那么五角星的数量会增多。你也可以直接右键点击剪辑，从弹出的菜单中选择"视频效果"，然后选择你想加入的特效，或者删除已经叠加的特效，如图6。

点击主界面左边导航条中的"查看视频过渡"，列出WMM中预设的视频过渡效果，例如"擦除，宽向下"、"拆分，垂直"等等，然后把它们拉动到下面的过渡栏中，如图7。这样，前面一个剪辑就会以你选中的效果过渡到下一个剪辑，就好像你经常在电视电影节目中看到的一样。这些特效也可以通过预览窗口来查看。每个过渡栏只能加入一个过渡效果，而不能互相叠加。你还可以在主界面的工具栏中选择"工具"——"选项"，然后设置过渡效果所持续的时间。


图7

接下来，我们还可以为视频文件增加片头和片尾。片头片尾实际上也是WMM中预设的视频特效，具体的操作方法跟以上所介绍的并没有太大的差别。在片头片尾中允许你自己输入文字并将它添加到视频当中。例如你可以做出这样的效果：视频片段被压缩到画面的右边部分，此时左边部分出现上下滚动的文字，你可以在其中写入制作者的信息（导演、演员、配音等等，呵呵）。

如果你仍然觉得以上的步骤太过繁琐，你可以尝试一下"制作自动电影"选项。在这里预置了数种视频特效应用方案，只要选择其中之一，它就会自动在整个影片中加入各种特效。例如选择"翻滚和滑动"，这样每一个剪辑都会以特殊的过渡效果来衔接，而不用你自己一个一个添加了！

CHAPTER4 在影像中添加音频

对于一段游戏影像来说，光有画面是绝对不够的，没有背景音乐的话会让观众觉得索然无味。大多数情况下，大家都只是简单的保留了原始游戏影像中的背景音乐和音效。但是通过上面步骤中的剪辑和加工，原本一段完整的视频可能被分割成好几个段落并且重新编排，那么它本身的背景音乐也就被打乱了。能不能为你自己制作出来的视频添加一个完整统一的背景音乐，甚至自己制作旁白呢？答案当然是肯定的，WMM就能帮助你做到这一点。

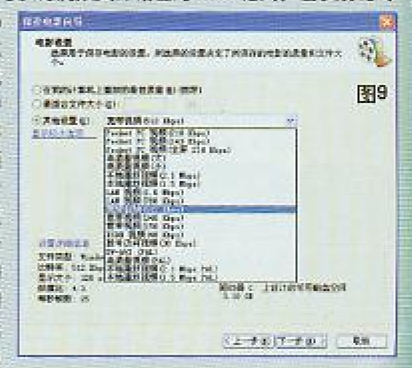

图8

在主界面下半部分的情节提要栏上还有一行小按钮，其中最右边的一个是"显示时间线"。点一下它，让情节提要栏变成时间线编辑栏。在这一栏中共分为上下四行：最上面一行是时间刻度；第二行是视频，刚才已经编辑好的视频剪辑片段就显示在其中。注意表示每个剪辑片断的图案宽度是不同的，这表示了这个剪辑片断的持续时间。对照最上面一行的时间刻度，可以直观地看出这段剪辑的起止时间。第三段是音频/音乐，你可以导入WAV、WMV等格式的声音文件，然后把它们拖动到这一栏中。根据这段音频的持续时间，它们也将显示为一个个的长条。你可以将一段音频左右拖动，这样就设置好了它在影像中开始和结束的时间段。就像图8中所示的那样，在这段影像中已经加入了三段预先录制好的音频文件，分别是动作系统解说、游戏难点和敌兵特点。在制作完成的影像中，它们就会按照设置好的时刻随画面一起播放。怎么样，是不是很简单呢？

WMM还允许你自己录制旁白，点击工具条中左边第二个图标（话筒图样），就可以使用话筒录音了。录制好的音频会自动导入到WMV中供你编辑。

CHAPTER5 保存你的工作成果

最后一个步骤当然就是把刚才加工好的视频保存为最终的输出文件了（也就是将它编码），如图9。WMM可以将视频文件输出为WMV格式。在以前的专题中，我们曾经介绍过视频编码和WMV格式这些概念，如果大家有什么地方不太理解的话可以查阅之前的杂志。点击导航条中的"保存到我的计算机"进入保存向导界面。默认的保存向导界面只有一个选项，就是"在我的计算机上播放的最佳质量"。如果选取这个选项的话，WMM会分析你的电脑硬件配置以及影片的实际细节，然后自动选择最佳的码率。如果你觉得WMM自动选择的码率不合心意的话，可以点击下方的"显示更多选项"，打开更详细的菜单。在这个菜单中你可以设置输出文件的容量大小，让WMM按照这个限定容量来确认码率。也可以在WMM预设的十余种码率方案中选择一个。该码率的详细信息会显示在页面左下角。码率越高，视频文件的画面质量就越好，文件容量也越大。不过WMM并不支持自己设定详细的压缩方案，只能从预设方案中选择，算是小小的遗憾吧！


图9

□文/火锅饭 责/符昇

霸王塾

栏目复活近四个月后首次推出的加大版本！

当当当当！大家好，本期栏目是经过多日策划后给大家献上的特别版！有些读者反应栏目街机目前与自己的游戏生活比较远，想想也是，尤其是不擅长动作游戏的玩家平时接触街机的机会很少，自然会对这个栏目不是很亲，这可以理解，但街机的特殊性也决定了这个矛盾暂时还没有什么比较好的解决办法。不过这期的内容还算比较中性，毕竟摇杆大家在家里玩一些游戏时也是常常会用到的。

□文贾/无无 特别感谢摄影师小沛及各手模



～霸王塾特别策划！PS2用流行摇杆大评测～

摇杆是街机游戏最主流的操作输入工具了，目前绝大多数的街机游戏都采取着摇杆+按键的输入方式，这造成了很多街机移植作品在家用机上难以体会其真味。随着家用机的发展，很多街机游戏都为家用机的操作环境做出了很多调整，尽量使玩家用家用机的操纵装置就可以舒服地游戏，但实际上事与愿违，很多格斗游戏是很难以手柄做到精确输入指令的，尤其是在PS系主机上，于是很多家用机的摇杆就出现在市场上，尽力弥补家用机的先天不足。

实际上每种摇杆虽然看起来差不多，但都有有别于其他产品的地方，而且各有各的特点。对于我们这些街机仔来说，这些细节尤其是手感，是最重要的，所以本期霸王塾的特别企划就是将市面上最流行几款摇杆各方面的性能做一个评测，看看到底哪款是降临凡间的真正神器。

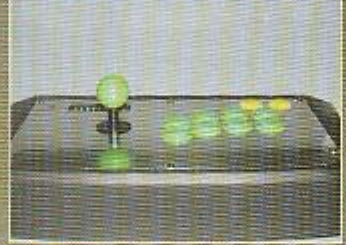
神器之颜~外观规格参数全面检验

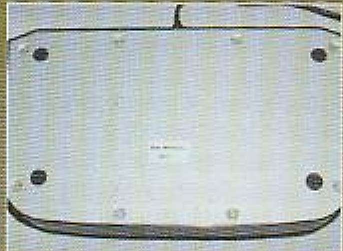
1 REAL ARCADE PRO（RAP）



生产厂家：HORI
首发价格：7，980
DUALSHOCK2不对应
连射功能：有
全长约412mm
纵长：约243mm
重量：约2，600g
线长155cm

“超重量、超专业！”打着这样口号的RAP于去年7月登场，最大特点是摇杆部分采取与街机完全一样的部件，手感方面完全贴近街机，同时装备按键连射功能，最高可达秒间23下，而且重2600g，手感非常厚实，可见厂商之“厚道”，面板部分也少有地采用了全金属制，夏天摸起来会很凉快，冬天……摸起来更凉快。





2 铁拳5专用摇杆（RAP规格）

与铁拳5软件同时发售的专用摇杆，基本设计与RAP没有太大区别，只是去掉了连射功能，同时，在面板上加了铁拳的LOGO，PS2的8个键位分两排布在面板上，较多的键位设置也保证了它对其他很多游戏的对应性。

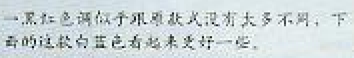
此外去年12月2日发售的CFJ专用摇杆的基本规格和这款铁拳摇杆几乎一样，可以说是它的前身，不同的是其有连射功能，价格为8379日元。

连接 RAP系列的两款限定版本

今年3月31日，HORI在电子商城HORISTORE.com开始销售RAP的限定版Special Addition与Special Edition，二者都是限量接受预订，价格为10290日元。与普通的RAP不同的是，不仅摇杆，连按键部分都采用了与街机完全一样的部件。Special Addition的部件选用的是三和电子制，Special Edition采用的是精密工业社制的部件，这两家厂都是著名的街机筐体部件生产商。除了使用更多完全街机化的部件之外，限定版与普通版在其他规则上没有什么过多不同。







一黑红色调似乎跟原款式没有太多不同，下面的这款白蓝色看起来更好一些。



生产厂家：HORI
首发价格：7，980日元
DUALSHOCK2不对应
连射功能：无
全长约412mm
纵长：约243mm
重量：约2，600g
线长155cm

一基本的规格和RAP系列的基本款并无二致，只是涂色上更加醒目一点罢了，如果是个真正的铁拳迷的话，一定要入手。





连接 VF4EVO专用的HORI产摇杆

作为3D格斗游戏的最高峰，VF系列也推出过VF专用摇杆，时间是在两年前的2003年3月13日，与PS2版VF4EVO同时发售，由SEGA及SEGA-AM2

共同开发，价格4179日元。其最大的特点是霸道的设计，面板上仅有PKG三键，以及在训练模式中使用频度非常高的L3、R3键，其余5键都做成了面板上方的小按钮，足见这是一款专门对应EVO一个游戏的摇杆。因为面板上实质只有3个键，所以对除VF之外的游戏对应度都很低，但同时也在潜台词中说明，这是VF迷们的必备品。摇杆有两种颜色，上面的人物也不一样，作为VF10周年的纪念品，就算是买来收藏着不用，也是很有价值的。以上说了这么多其实原因只有一个，无无最近就在猛练VF，使用的家伙就是这款摇杆……





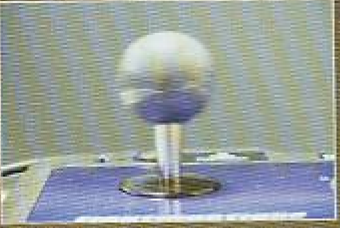
3 FIGHTING STICK2



生产厂家：HORI
首发价格：4,980日元
DUALSHOCK2对应
连射功能：有
全长270mm
纵长195mm
重量：1,250g
线长160cm

顾名思义，是为格斗游戏专门制作的摇杆，8键位使其对其他类游戏的支援也很足够，L3、R3键也设置在面板上，对应DUALSHOCK2，此摇杆最大特点是对应震动机能，如果玩带震动的游戏时，设置在摇杆部分底部的震动器就会震动，不过这不会影响操作么？





↑的确是有振动功能，但却不能关掉……

4 Compactジョイスティック



生产厂家：HORI
首发价格：2,980日元
DUALSHOCK2不对应
连射功能：无
全长270mm
纵长195mm
重量：1,250g
线长160cm

Compact在英语里的意思是"麻雀虽小五脏俱全，去除无用的东西以缩小体积，简洁的"，如果说RAP是专业设计的代表，那这个就是简洁设计的代表，大小也就是RAP的一半，价格更是所有摇杆中最低的，看来"简洁"一个词，就可以概括它的全部特点，其设计也很简洁，在后面的开膛部分大家就可以看到这只麻雀的五脏。





5 复刻版SEGASATURN VIRTUA STICK



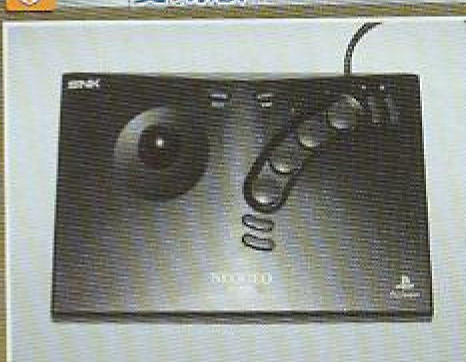
生产厂家：SEGAロジスティックス
首发价格：5,980日元
DUALSHOCK2不对应
连射功能：有
全长约300mm
纵长：约225mm
重量：约1,500g
线长180cm

在SS时代出现的"VIRTUA STICK"的复刻版，面板主要颜色由白变成了黑，在个头与重量方面可以说跟RAP有一拼，比起其他摇杆来他最大的特点，是虽然有8个键位，摇杆的位置却处在几乎和第二行按键平行的位置上，其实这是为了方便玩VF而做的设定，摇杆处于这样的位置的话，旁边的L、A、B三键按起来很顺手，这样在打VF的时候就比较不容易出现误操作了，这也是当时玩家希望能在家里爽快地玩VF的呼声很高而产生的产物，这样的设计同时也照顾到了多键的格斗游戏，可说一石二鸟，此外这个复刻版还推出了对应USB的PC版本。





6 复刻版NEO GEO STICK2



生产厂家：SEGAロジスティックス
首发价格：5,800日元
DUALSHOCK2不对应
连射功能：无
全长280mm
纵长：195mm
重量 1,200g
线长200cm

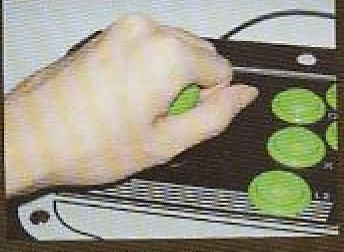
同样由SEGA出品，是怀旧复刻系列的第二作，当年SNK家用机配置的标准摇杆，不过仅仅是在外形上完全复刻，因NGO主机的键位较少，所以未能完全复刻，而是将键位数目加到了与PS2一样的8个。

作为持"外卡"的参赛选手，个人感觉EVO摇杆的外观设计比较素，并没有太多亮点，主要是以其极强的专用性吸引玩家，对除VF之外的游戏对应性均不是非常高，用起来感觉摇杆比较活，虽然说手感也是属于比较好的，但总感觉按键上反应不是很爽快，比起专业级摇杆的厚重来，手感显得比较飘，不过毕竟是VF的10周年纪念作品，收藏意义要大于其他一切。

神器之御~摇杆的几种一般握法

手柄只要大拇指就可以随便搞定，而摇杆就需要整个左手来制御。于是乎各种不同握摇杆的方法都出现在街机厅里了，不同的握法会对手感有很大影响，当然会对摇杆的主观认识有一定的偏差喽，虽然是细节，但这点事也不得不说。

★大把抓



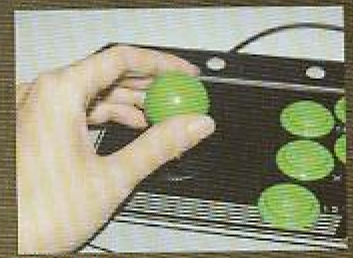
手抓鸡蛋？火中取栗？反正大概就是这么一形象，这样的好处是各个方向输入的偏差都不会很大，可以说是全能的手法。缺点嘛，很明显，你要持续这么握杆并过电似的毫无节奏地来回抽动的话，你跟别人说你不是智障，谁信啊？有点夸张，但的确不是非常雅观，尤其是打街机这样需要手腕经常活动的项目里。不过也不要多说什么，谁第一次玩街机大概都是这个手型（我自己就是）……

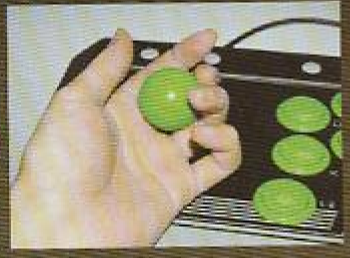
★一指禅

用两个手指夹住摇杆上的球，在输入精度上非常好，尤其是对上方向输入的准确度格外高。如果不用手腕的力只用手指操作的话，对体力的消耗也很小，打持久战的首选。（下图左）

★握酒杯

像酒会上拿酒杯一样的手法，特别适合输入回旋系的指令。不过如果连续进行细一点的方向输入的话，手就会比较累，另外在上方向上精度有一定的偏差。





★乾坤反转棍

这是我小时候经常在街机厅里见到的手法，与一般的玩家不一样，这一派大哥是左右手交叉反打，右手拿摇杆，左手按键，看起来别有一番气势。但为什么要这么做呢？以前我曾经问过一个这么玩的大哥，他说他刚到北方不久，他以前在南方（具体哪已经忘了，只记得名字里有个“南”），那里的街机都是右边摇杆左边按键的，于是才有了这么一派。这个说法当时听来很有传奇色彩，当然这只是一家之言，不能概括整个南方人民的街机娱乐生活状况，如有错误欢迎大家指出。



神器之刃~各摇杆主要部分剖析

光说不练假把式，那我们就用上面介绍的几种手法来试试这几种摇杆，验验它们的成色。经过实战，总体感觉来说是RAP与铁拳5的手感最好，毕竟摇杆部分采用的是与街机完全一样的部件，而且都在，用的时候几乎都能感觉出自己按的是哪个方向，用了多大的力，尤其是RAP，感觉可以说是非常完美，在现在这个阶段，绝对可以说是手感最好的摇杆。

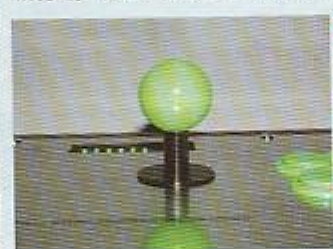
接着就是FIGHTING STICK2与Compactジョイスティック了，与前两款相比摇杆的输入部分还算是比较不错，没有什么特别让人不满意的地方，尤其是Compactジョイスティック那么小的体积能有这样的手感就算比较不错了，唯一不足的是动摇杆时的声音有点大。

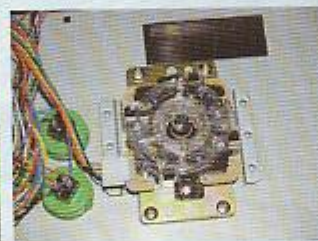
接下来是两款复刻作品，SS摇杆感觉很重，在推动的时候比较费力气，同时比起HORI的摇杆来，手感略有一点飘，NGO2摇杆上的球比其他杆要小一点，实际的手感与CFJ摇杆大致相同，但实际用起来感觉它的倒向是最浅的，输入指令的感觉很偏，对于不想输入多余指令或是手小的人也许会比较适合。

这么一比较，似乎SEGA产的摇杆手感要比HORI差一些，其实也未必，因为这两款复刻作品除了实用性以外，更要考虑的是给玩家以当年产品一样的手感，实验的结果是，这一目的SEGA达到了，手感真的是和当年没什么区别，单从这角度来讲，SEGA的技术力的确是很让人钦佩的。如果当年的老玩家入手这两款摇杆的话，玩起来定会别有一番滋味。

我拆！ 我拆我拆我拆拆拆！

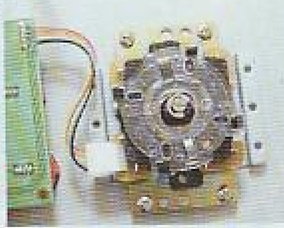
所谓好渔者，多半愿意享受的是在自然环境中安静地等待，钓到鱼儿后或养，或观，或放生者大有人在，这也是享受。很惬意啊，当然也会有为数不少的人会将鱼儿开膛剖肚，大快朵颐，好不快哉，这还是享受。同理，攒了好几个月钱购入的摇杆在玩饱之后，难免有让人想将其打开一窥究竟的欲望出现（似乎刚才说的话都是为这个铺垫……）。难得有这么多摇杆在，那我就过回“拆那”瘾，把这些摇杆的内部构造展现给大家，哇哈哈哈哈……（众小编：借口，你自己的EVO摇杆怎么不见你拆？ 无无：……）



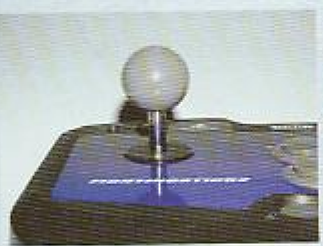


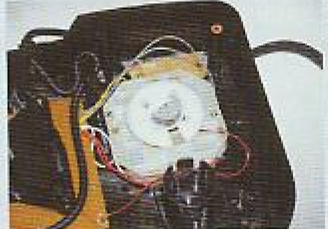
↑RAP普通版，摇杆的杆直径为1.1cm，摇杆球直径为3.5cm。



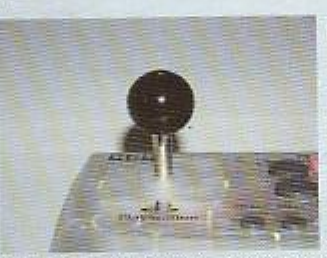


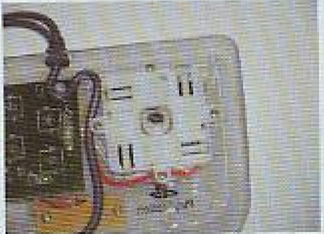
↑铁拳5专用摇杆，摇杆的杆直径为1.1cm，摇杆球直径为3.5cm。



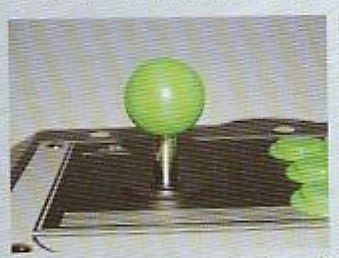


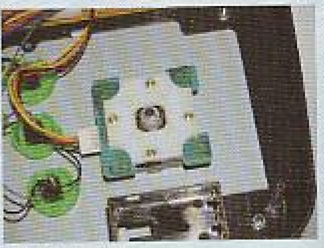
↑FIGHTING STICK2，摇杆的杆直径为1cm，摇杆球直径为3.5cm。





↑Compactジョイスティック，摇杆的杆直径为0.9cm，摇杆球直径为3.1cm。

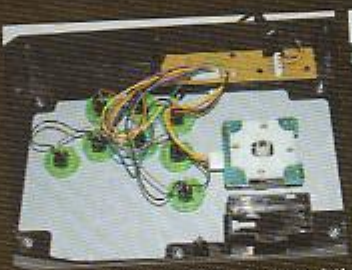
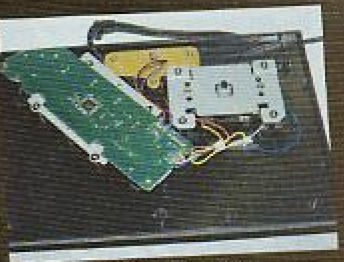


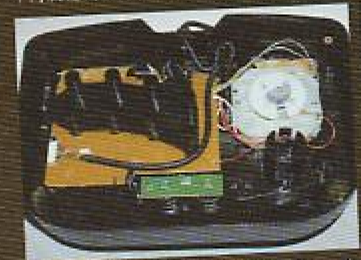


↑土星复刻摇杆，摇杆的杆直径为1cm，摇杆球直径为3.5cm。



↑NGO2复刻版，摇杆的杆直径为0.8cm，摇杆球直径为3cm。



↑两款复刻摇杆的内部构造，和当年产品的构造并没有太大区别，复古度满分。



↑能振动但不能关的摇杆构造如左图，右边是设计非常简洁的Compactジョイスティック。

神器之弦~按键及噪音全测试

这方面依然是RAP胜出，按键感觉很好，尤其是使用了街机按键的两款限定版，完全没有任何瑕疵，与街机的手感完全一样，RAP系列绝对是目前的王道摇杆。同时设计几乎完全一样的铁拳5的表现也不错，唯一不足的是游戏中用的键位不到8个，这样在玩游戏时容易误操作。同样是专用摇杆，铁拳5比起EVO的摇杆来就显得稍微有那么一点不够“专”了。


↑NGO2独特的设计使其手感与众不同。

后面的SS复刻表现很好，按键方面与RAP系列几乎很难分出高下了，按键的时候打击感很强，声音也有点大，夜里晚的时候可能会影响到休息的家人。

剩下几款的按键基本上都差不多，只是FIGHTING STICK2的键按下去的声音“咯哒咯哒”的，听起来不如上面介绍那几款做工精细。NGO2的声音是“空空”的，往里陷的感觉很深，也算是它独特的地方了吧。Compactジョイスティック则可说是最差的，按键太小，键位又太多，玩起来非常的不舒服，而且按键还向上凸起，想要在激烈的对战游戏中没有误输入，那实在是太难了。看来小也有小的不好啊。



↑RAP系列的两款作品，宽大的面板使玩家在激烈游戏之时也能保持稳定。



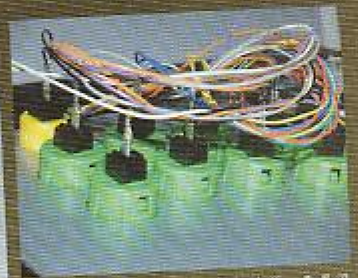
↑两摇杆的差距是不是太大了？这两款摇杆的手感绝对会很不一样。



↑铁拳5RAP规格版本，采用街机用部件，换零件很方便，手感也不错。

神器之息~综合手感全评析

首先最想说的就是RAP了，街机的部件真是很无敌，手感明显地与众不同，不过过大的体积使其在家用方面对空间环境的要求比较大，而且便携性上也有很大的问题。但同时，大体积大重量也带来了更加安定的操作感，就算是玩激烈的对战游戏时也很少出现摇杆本体滑动的情况，有些时候，实力来自于重力。7,980日元的价格也说明了它的尊贵与实力，有条件的玩家不妨入手，当然限定版的外观与性能就更加好了，只是入手比较困难。同属RAP系列的铁拳5专用与RAP没有太大不同，只是没有连射，以及在按键设置上有点问题，而且对专用游戏的支持度并没有EVO摇杆那么高，作为专用摇杆来说并不能说让人非常满意。



↑完全和街机一样的设备与布线方式，谁敢说这个不专业？！这密密麻麻的线，要是没有一定的专业知识还真不敢下手破动。

SS复刻与FIGHTING STICK2可以算是第二档，基本在操作感上有一个非常完美的平衡点，算是手感比较好的两款。只不过SS的摇杆部分感觉很沉，手感有点重。而FIGHTING STICK2虽然有振动功能，但却没有开关，全体时间都是无责任振动，这有时候也是非常烦人的。

NGO2复刻及Compactジョイスティック的不利在于其按键感觉较差，相对地，NGO2更多地是复古，为完全模拟原来NGO2的手感而特意将按键感觉做成这样，用这个摇杆玩起SNK的游戏时不会感觉到有任何不适合，而且意外地手感和当年并无二致，在复刻复古这点上来说，大可以给它打一个满分。而Compactジョイスティック就有点无奈，那么小的体积，那么低的价格，有些瑕疵也是可以原谅的，不过过小的面板上有8个按键实在是有点太多，这也直接导致了手感下降，出现这个可以避免的问题，是不是也说明当初制作方考虑得不是很周全呢？

经过以上的评测，更加专业的RAP无疑是大家的首选，虽然我个人更加喜欢限定版的颜色，但因入手过难不得不放弃了，无念……实际上，因日本国内街机业及格斗游戏的不景气，目前摇杆的实际购买人群并不是非常稳定，所以现在这些新摇杆的产量也很少，像铁拳5的摇杆，虽然是刚发售，但在东京都圈内却不是很好买到，可见选摇杆不仅是从性能出发，更多的也是看机会。如果能找到一款自己满意的摇杆，在激战的兴奋之余也别忘了跟它说句：大哥，这摸是缘分那！



最近一直在玩狂野历险4，从系统到世界观的变化都是巨大的，尽管这个变化目前还有争议，但勇于作出这种改变本身就令我佩服。

所谓change就是要一步一步的来，有个不够成熟的阶段是很正常的，比如这次的4代，在世界观和人物塑造上展开得就很不够，那赖短和单一的流程也证明了这一点，不过我想，正因为还有欠缺，我们才有理由期待下一作的补完和进化。

我们的家也是一样，就从不完美，也是在摸索中前行。那么我们决定就在下一期，再次做出改变——不是一些，变动应该算是蛮大的。我们希望可以进一步调动大家的积极性，让更多的人参与进来。

你支持电软吧？你喜欢家吧？你相信小夜子吧？那就一定要期待一下哦。

梦里面空气开始冒烟 追求完美的境界看我七十二变

叶子你好（严肃状），其实这次也没什么大问题要说，只是想闲谈几句。昨天我入手了SP，老板还算厚道，是正品行货。体验了一天，发现跟玩模拟器的感觉果然不一样！不过我突然在心里浮现出一个奇怪的想法——我对不起电软了。

奇怪吗？我就说一下原因吧，因为有了SP，电软在厕所里失宠了……不要抽我，我是说真的……愿电软小编众能原谅我。Amen，愿你能宽恕我的废话……祝：身体健康、万事如意、升官发财。

（广西钦州 衰神精英）

我如果要抽你的话，也不是因为你以前把电软拿到厕所里看，而是你甘敢因为一个SP就“喜新厌旧”，女神的圣斗士是不会宽恕你的……能做到“厕上极品”本来就是办杂志的一种境界。人生一世吗，都有吃喝拉撒睡，你想啊，既然吃不能吃电软，喝不能喝电软，那后三样的时候如果都能想到用电软陪着，那我们也知足矣（唔，我的话会不会粗俗了一点儿？）

再过一年我就要高考喔，不知道什么专业以后才能到电软去工作呀？我连做梦都想和你们一起工作！真想能为家做点什么。

（黑龙江哈尔滨 博宇）

做这行其实是很灵活的行业，并不会限定什么专业，重点在于平时的积累。如果说远一点，很多著名游戏制作人的出身也都是毫无名气的。

不过不要只抱着“一定会很好玩”的想法来期待哦，这是一项严肃的、很耗心力的工作。它要求的不仅仅是专业的知识，还要有成熟的心态。

很久没给家写信了，这次趁着一星期一轮回的微机课，终于又可以发发牢骚了。以下均为事实，如有雷同，纯属不可能：

昨天接到一个电话，打来的是个女的，她、她说她叫唐凌。这是我暗恋对象的名字啊！于是我顿时呼吸停止，谁知她又接着说：“你妈妈在吗？”这时我才回过神儿来，原来是我小姨（我都忘记她也叫这名字了）。可是妈妈接过电话后的事更……

我听见电话那端的小姨问：“姐，SEGA出的那个eyetoy游戏里的那格斗游戏你最高分多少？最近出啥新游戏没？”……两人就这样聊了20分钟，电话一挂，妈妈便又对着电视机跳了起来，还说一定要超过小姨……

叶子，你说遇到这种事我是该失落还是该高兴？哎……

（桂林全州 龙敏博）

当然是该高兴，能在游戏方面与父母一辈的人有些共同语言，我觉得是很幸福的事。至于你说的“失落”，喜欢一个人的话你就说出来，勇敢一点，光等候的话当然只有失落。

幸福地讲述幸福

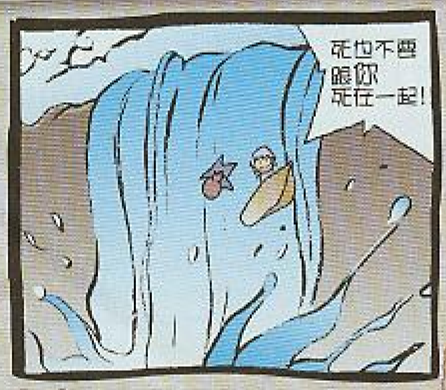
我是一个口袋好少好少钱的女孩子，我男朋友是个游戏迷，但他从不因为游戏忽略我。去年我省吃俭用了一个学期给我男朋友买了一部SP，他真的好感动。

如果各位玩友的女朋友不支持你们玩游戏，请不要生气，对她们好点，用游戏慢慢感化她，有一天也会像我一样的。

（广西柳州 宝宝）



宝宝同学（好怪的称呼）在论坛上也发了这样的帖子，她的话很质朴，但却能从言语里感受到可爱和幸福。所谓幸福感的确就是这样一点一滴积累起来的。



冬瓜啊，它四条腿

游戏是可以用来算命的。

那天，朋友神秘兮兮地对我这样说。此人素以喜欢翻看各种号称“心理测验”的通俗文字著称，并且看完了之后就拿身边的人做“实验”，拿着别人的手或者脸——哦，也许我该用“摸”这个词才合适。但总之就是经常把别人的上肢或五官当作别人手的道具一般反复近距离打量，然后说出一堆不着四六的话来，比如什么“你的骨骼有隐藏属性”之类——这是她后来学会的，原因就是我自作孽地把她介绍进了游戏的世界。一般遇到这种情况我都会回敬她：“你的脸皮才是防御+100%的。”

但她依然乐此不疲，好在这次是翻弄我的手了，至少没有脸被人盯着那么不自然，但我始终怀疑她其实只是吃了瓜子没洗手才是借我的擦一擦。

“你小时候有过关在卧室的经历吧？所以你不喜欢玩那种会一下挂死的游戏。”

我一愣，还真是这样……

小时的我很顽皮，当然了，我一般会将其美其名为“喜欢探索”，有一天我很想进入住宅家附近的体育馆训练室去调查一番，但发现门上了锁，当然，我不会去干“找钥匙”这种被系统设定好了的无聊……都太没有自由度（实际上我也不可能找得到钥匙，

Little Tips 现在是感冒多发季节，大家平时要多锻炼和保证饮食营养，以增强抵抗力，不然得了感冒虽然一般不是什么大事，但总堵着鼻子确实很不舒服。要是再发烧了可能就会耽误事了。

What I do, I do…with no regrets

我从6岁就开始玩游戏，那时叔叔家是开FC游戏店的，我就从那时开始接触游戏，也就从那时起开始买《电软》，这里是我第二个家。

现在我有一台XBOX，刚买了一个月，可现在我的父母让我把它卖了或在高考结束前别拿回来，可还有一年多呢，我现在不知所措了。麻烦家一定要帮帮我，也希望这个家里的所有人帮帮我，谢谢了！

（吉林延吉 周超俊）



关键是，你自己希望怎样呢？你没有说“不想卖”，而说的是“不知所措”，这说明你的想法也在“父母的要求”、“游戏”以及“学习”之间摇摆不定。从来都没有绝对自由的选择，那我们现在就在这有限的内容中选择一个吧——或者是几个。这个决定需要你自己做出，别人帮不了，否则其实也就是一种勉强，仍然只会令你不知所措，就好像现在父母的要求给你带来的感觉一样。

你已经是高二的学生了，认真想好之后就去做吧，包括可以选择继续游戏而在一定程度上忽视学习（只是一种假设）。你要决定自己的生活，应该为此感到自豪。不过同时也要记住，对自己的决定所带来的结果和未来，自己也要负起责任来。

What I do, I do…with no regrets——FFX中当Yuna了解到真相后这样坚定地说道。

勇气 Courage

第一次给家写信，很紧张。小弟从97年接触电软，当时自己没有主机，每个月都期待新一期的电软，买到之后全班传看，看着电软从当时的只有几张彩页发展到现在的全彩。现在每次看电软都喜欢看家中的读者来信，总想着自己什么时候能拿出勇气来给家写一封信，今日终于拿出了勇气，哈哈。真的希望将来的电软越办越强！永远把电软办下去，我也会永远支持你们的！另外，小弟特别喜欢罗纳德熊和卡卡的“游戏革命”，希望两位小编把这个栏目办得更精彩！

（山东日照 张杨）



如何？下笔之后就会觉得这并不是一件很难或者“可怕”的事情吧？有什么紧张的，难道你怕我会把信吃了不成？不过我很理解如果要落成文字，有些话就不知该怎么说了，不过现在你可以安心了吧。你觉得自己动笔写信需要一些勇气，小熊和KAKA做“游戏革命”也是在探索性地前进，也是很需要勇气的，我们杂志的发展，一样需要勇气。

电软155期挑错：9页左上角图片左边的注释，把“右图”写为“左图”；52页赤兔锂取得那一栏中，上数第三行中写道“人中赤兔，马中吕布”……不知道作者是不是很讨厌吕布而故意写错的啊，很有可能。

（辽宁抚顺 杨天宇）

最近电软好像在文字上的错误太多了！竟然会有“人中赤兔，马中吕布”。（长接名字的人）

嗯，这个“作者”呢，就是我……

首先是要感谢，杨天宇读者近来每期都为杂志指出一些疏漏，谢谢你的热诚。不过这篇文章你是不是没有很细地看呢？我在后面的LV4武器取得部分一上来就说的是吕布，并且很明确地说“我是奉先fan”——你这“作者很讨厌吕布”的误会从何而来啊？再说了，如果因为讨厌某样东西就故意在杂志上把它写错，这未免太没专业精神了吧？

不过这个“人中赤兔，马中吕布”也确实是我故意反过来写的，但不是因为什么“讨厌”，只是想搞笑幽默一点儿罢了。那个攻略本来通篇就都是轻松诙谐的语气，大家对此处一个有意的“笔误”应该看得出来吧……原本我是在那句话后面加了个括号解释的，但后来觉得这样反而有些刻意和做作，于是就删掉了。



本以为会更自然，但没想到还是令读者误会了，唔，小夜子错了……

老东西也有人疼

近来有些读者来信向我们询问，要求提供一些老游戏的攻略。这个……毕竟年代比较久远了，并且有的篇幅也很长，大家不妨自行去翻翻以前的电软，应该都找得到相关文章。

如果确实翻查起来麻烦，或者觉得上面的内容还不够详尽，大家不要忘了善用网络资源啊，请爱用搜索引擎：Google、百度、Yahoo什么的都可以。

网络可以快捷集合成千上万人的发现和心得，这一点确实是杂志难以比拟的。

光明 Light

这是我第一次给家里写信，也是我自出生以来写的第一封信。印象中似乎已经将近有一年没看电软了，因此决定把自己的第一次送给家里以表歉意。

黑色6月正在逼近，俺们也将面对最终BOSS。无奈，只得把电软和GAME放两旁，学习摆中间，相信有很多人也和我一样正在苦练LV吧，悲哀呀！

最近，口袋里的钱不知为什么突然间多了好多，大概是好久没有消费的缘故吧。管它呢，有钱绝对不是一件坏事，于是当机立断，我决定实施X计划。

那一天——具体日期忘了，就是发现金钱的那一天，我乘老妈接电话的间隙，摆脱了她的监视(我知道她每次接电话大约在10分钟左右)，然后以MAX SPEED奔向书店一口气买了三本电软。接着再以迅雷不及掩耳之势往家的方向狂冲，最后用悄无声息的脚步从老妈的身后一闪溜进房间里，关上房门



得意地欣赏成果。全程历时7分钟，未被敌人发现，满血过关，评价：SSS。不过电软是买到了，口袋又扁了，真可谓有得必有失啊。

相隔一年多了，当我再一次拿起电软并看完它们时，我发现电软变了，家里也变了。更确切地说，电软在不断进步，家也在不断完善。这一点并不仅仅体现在同一年前的比较上，即便是相邻的两期，我也能清楚地看见电软一步步前进的脚印，这些足迹也代表着电软的成长。前面是一条路，一条永无止境的路，一条光明之路，也是一条不能回头的路，希望电软在这条路上永远走下去。

（福建蕉城 烤鳗鱼の串烧）

于是我决定从窗子钻进去。

位于窗子位置上的窗子都是在外面用铁栅栏封住的——我知道这么说很别扭，但总之我的意思就是，位于门上的窗子没有任何障碍——甚至连玻璃都没有，拿现在的话来说，这是多么明显的系统提示啊！



那时门的普遍特征是在其上部开一四方形的空间装上玻璃，就成了门窗。有的门很宽大，这个门窗也就很开阔，而有的门则是又高又“瘦”，于是相应的门窗也很狭小。

很不幸，我遇到的是后者。系统在给出明显提示的同时又不够体贴，没有在门或者什么地方贴个纸条标示出难度——事实证明，对于一个确定的初心者而言，这个谜题对动作性的要求还是高了点儿。

但当时的我对游戏一窍不通，也就没有这方面考虑。我借助旁边有些破损的凹凸不平的墙面以及门把手之类的东西，竟然完成了前半部分动作，就是说，爬到了窗框的高度上，然后我以仰躺着的姿势把腿先伸了过去，令[?]身子和头也可以顺势滑进去，完美潜入。

不过这真是个要命的决定，号称智力很高的我竟然漏算了一

【下页还有哦】

Little Tips

格兰蒂亚3突然公布，相信很多“格fan”都会很感动吧，毕竟1代留给人的印象实在是太美好了。这次的发行等事宜都是由SE负责，相信这对于销量的提升应该很有帮助。

缺憾 Flaw

电软没有出那种详尽的单行本攻略真是遗憾呀!现在电软相对在攻略方面真的是比较差，怎么好像是随便几页纸就把一个大作完结了呢？想想一本杂志100多页，可是攻略只有30页真的是太少了，尤其还有一些二线作品为什么要浪费那么多纸张。我这么说请你们理解，不要不高兴，真的希望你们能把一些大作出成单行本，或者可以和像电玩通一样,作为一个别册赠品夹杂在杂志中。（江苏徐州 王会）



我们在攻略方面确实有很多不足之处，但相信读者们都可以看出来，我们最近在这方面的质量是在不断改善和提高中。对于公认的大作，到时候我们肯定会有一些“特典”奉献的,不过目前我们更多时候是考虑把精力放在本刊上，毕竟电软才是根本，如果连这个都做不好又怎么谈得上大家的支持呢。

我们的家

不仅仅在纸上

www.magiczone.cn

所有电软人

在此等候

Right Here Waiting
If you come here
you will find us

每期都觉得对不起很多读者，每期都没办法照顾周全。

所以我们要感谢这世界上还有网络，在这里你可以畅所欲言，可以直抒己见，可以同你喜爱的小编几乎是零距离的接触。

我们的论坛，是我们所有电软人网上的大家庭。

厚厚的电软堆满了我家里的那张单人床，所以今天老爸老妈买了两个大书架，把电软放在上边时真的感慨原来和电软在一起这么久了。我没有家用主机，只有一台GBA，但我依然喜欢看电软、看电击，因为这已是我生活的一部分，谢谢编辑们。另外问个问题，GBE目前开发进度如何？

（北京 阳锡）



看到这封信，我忽然有了些信心——对于之前几期中一直自问的：“我们可曾为无机一族做了什么？”从这段言语中我们得到了鼓励，同样谢谢你。我想，在杂志的每一个角落里,不论是硬性还是软性的文字，如果同时能够体现出一些人文关怀，也算是为无机一族做了些事情吧。作为传言中的GB系列后续机种的开发代号，“GBE”所代指的东西肯定是会有的，不过任何具体的信息都还如云里雾中，我们只有等待任天堂来揭晓。

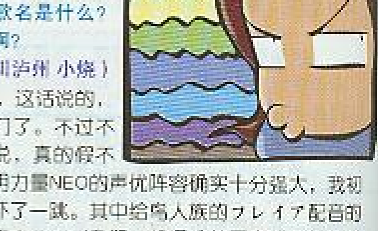
真的是很豪华的阵容哦

我对班上一同人女说出“光明力量NEO”中的声优名单，她居然不相信，还说没有哪家游戏公司有这么大的影响力。

我是SEGA铁饭，风兄，你一定要为我们SEGA铁饭做主啊。把CV名单都告诉我吧，你说的话她就不敢否定了。

还有就是光明力量NEO的主题曲太好听了，歌名是什么？谁唱的啊？

（四川泸州 小烧）



呃，这话说的，高抬我们了。不过不管由谁说，真的假不了，光明力量NEO的声优阵容确实十分强大，我初看时也吓了一跳。其中给鸟人族的フレイア配音的就是林原めぐみ（我们一般译成林原惠或者林原惠美），这是日本声优界毫无疑问的天后级人物；给同样是鸟人族的クライン配音的则是子安武人；而カイン和假面男的声优则是绿川光；ヴァンドルフ的声优是保志总一郎……此外还有很多有名的声优参与出演，这份名单几乎会令一些人尖叫起来。

其实官方会比我们更有说服力，你可以给她看一下http://shining-force.jp，这是光明力量NEO的官网，鼠标在导航条的“GAME”上悬停一下，再选择“CHARACTER”，在里面可以详细点选每个人物，你就可以看到对应的声优了。游戏的主题歌是“絶望と希望”，是由川岛あい演唱的。

点:那就是门和我的相对高度——一种迷失的那一步令身子根本够不着地，而自己又不知道离地还有多少，抓在门框上的手也就不敢松。由于是仰面的姿势，身下的形势完全看不到，只觉得自己是完全悬在半空中,心里更慌了。同样由于这个姿势不好发力，我也没办法把身子拉回来——这也很好理解，智力高的人一般力量会比较差，这样才算是平衡性的角色。

尽管众多要素对于一个游戏来讲很完美，但对于我来说可就糟透了，自己陷入了一个进退不得、上下两难的局面。当时我根本还是一个孩子，经验值少得可怜（从这之后我在爬高这方面的熟练度就没增长过），只觉得脚下是无底深渊，而唯一可借力的东西就是已经把后背咯得很疼的窗框。

真的，“无底深渊”这四个字甚至令我产生了一种死的念头——我那时确实已经会用这四个字了，不要怀疑我的智力值——我清楚地记得当时自己大叫救命……

这是一件很不堪回首的往事，我之前应该是没跟任何人说过，她怎么会知道？不过这么说来，似乎确实也有点道理，我一直对从桥上掉下去摔死的游戏比较回避，恐怕还是有小时候的阴影在里面起作用吧……

“哎，你怎么会……”

“那天我就在附近，是我去叫的人，所以啊，你很早就认识我的，”她笑眯眯地伸出一只手，“你刚买了生化4的三级吧，借我，还有NGC。”

Little Tips 各位读者来信的话，请最好在信封上就标明信件内容具体对应的栏目，比如大墙画廊、龙哥热线、修罗殿或者Game Bar之类的。这样我们分发时也会比较有效率。

XB我爱你不容易

本人终于入手了自己的第一台主机——XBOX！可是我发现电软似乎并不重视XBOX玩家，就连“光环2”这样的超巨作都没有攻略，更别提别的了。我只提一点意见，能否标出跨平台的游戏，免得我们再去游戏店找。

另外，“游戏至上”的漫画简直是在恶搞EVA，我倒。（黑龙江哈尔滨 陈子龙）

意见提得好，我们一定会认真采纳。不过其实XB游戏的相关内容相对少，最主要的原因大家也都理解；另外就是XB上注重动作的游戏居多，有的时候还真不太适合用很多文字来表达，还有就是XB上的很多作品都是跨平台的，所以可以彼此借鉴一下。

那个“戴旭”穿的衣服分明就是EVA里的战斗服，我第一次看见的时候嘴里的饮料也喷出来了……



自从玩过了合金装备3之后，每次去北京动物园，看到那些活生生的“东东”，顿时嘴里分泌出了唾液（俗称口水）。放眼望去全是熊肥、鹿茸、虎骨、蛇皮……都是大补的食物啊！看来搜集全食物不再是梦想了！（旁边小卖部里的大婶也有卖烤食面之类的东西……）而自从玩过生化4之后——

1.看到大街上背着大麻袋捡垃圾的乞丐，总想去用钱买他身上的枪械（垃圾）；

2.从此不敢一个人去乡下“进村”，尤其是很诡异寂静的情况下；

3.有一次朋友邀请我去北海公园的湖上划船，我很断然地拒绝了……

4.在前门全聚德吃烤鸭的时候，我身后有两个外国人突然冒出西班牙语，我顿时撒腿就跑（没买单）；

5.在网吧里玩CS，看见敌人总是习惯性地把子弹送到他们的四肢上，老是认为爆头之后要恐怖。结果导致敌人不死反而我经常性被爆头，旁边一位小弟说：“难道你就是传说中的菜鸟？”

（北京 ICE）

叶子，你好。我不知道是不是要在叶子前加个“小”字，因为我不确定你是比我大还是小。我叫佳裕，24岁，双鱼座。

看了你在第7期写家结尾写的“熟悉的陌生人”后，我第一次想交你这个未曾谋面的朋友。为什么？因为在你的文章中我看到了自己的影子：爱幻想、重感情、莫名其妙的感叹和悲凉感，对友情的珍惜和无奈。嗯，这不就是我吗？似乎我们有共同的语言。

流氓兔说：“朋友是用来出卖的。”加菲猫说：“朋友是用来践踏的。”而也有人告诉我：“朋友是用来利用的。”不过，我却坚持认为：“朋友是用来分享的。”分享即交心，有心与心的交流，生活才会充实。曾经以为找到了知己，可是随着时间的推移，发现这只不过是自己的一厢情愿。真的知己是不会随着时间和距离而改变的。（龙岩 佳裕）

要加“小”的话，记得叫成“小叶子”哦。也许吧，也许我的一些性格正如你形容的那样，但又并不是很准确，至少，我现在已经没有什么幻想了。

但正因为这样，我在那段文字的后面才说了“请原谅我的任性”——确实有些时候我会喜欢一些感伤和萧瑟的东西，但叶子明白这只是个人喜好而已，我尽力避免把自己的感受“强加于人”，尤其是杂志这种公众性的东西。但我又不能木然机械地回复大家的来信，所以呢，一些时候就当叶子是在同大家分享自己的心情故事吧，就跟很多读者一样。

为了配合圣斗士的游戏，月亮特意“重装上阵”，提示一下大家的本期阅读重点哦。重点首推攻略当是“战神”了，游戏本身的素质就很高；这篇攻略从指导性到文笔和叙述方式，符菜可都是花了一些心思的哦，看看你是否满意？

Life lies out of game

叶子为什么现在你在家里总对一些事充满感慨啊？我很不解。家里就应该是充满了快乐的地方啊，而作为游戏人，作为电软的小叶子更应该快乐吧！（黑龙江齐齐哈尔 徐秋业）

嗯，我在上面已经“检讨”过了啦，不过我也是普通人，也有自己的喜怒哀乐，有时我只是把自己的一些感觉，以还算是看得过去的文字真实表达出来罢了。正因为真实，我觉得这样可以进一步拉近同大家的距离。很多人都说现在的家比较温馨，是可以真心交流的天地，那这个“真心”呢，应该就是不粉饰、不遮掩。

生活是真实的，谁都不可能永远快乐无忧，心情总有起伏，虽然我们不能把一切都摆在脸上，但也不能都憋在心里，我想家里如果能尽量记录下每个人各种各样的心情才会显得更真诚。

所谓游戏人生，就是游戏之外还有人生，有的时候一些感慨也算是提醒我们自己，不能一直都只呆在游戏的世界里，那样不可能有永远的快乐。

我也是一样啊，叶子不可能一天二十四小时、一周七天一直都“快乐”。要真是什么时候都不知愁，那我不成傻大姐了，通俗点儿说就是缺心眼儿……



一直以来都喜欢家，每期买到必先看，以前风风主持的时候好喜欢，现在改你当主持了偶更喜欢看了。不过现在家中的插画大部分都是你在欺负木头……是不是木头真的很好欺负？（安徽铜陵 章超）

有吗？我没有“大部分”都在欺负木头吧，偶尔有那么一两下而已——现实中可是他在欺负我，把这么重的担子毫不留情地扔给我，完全不理人家受得了受不了……小叶子利用“职权之便”报复那么一两下也是可以理解的吧？

Everyday English: let's talk about Privacy

“privacy”是什么呢？“私密、隐私”的意思。很多个人信息，包括手机、家庭地址什么的都属此列。有一些读者来信直截了当地说，“请告诉我XXX（比如说，明人君）的手机和地址……”

首先呢，对于这些我也并不清楚，更重要的是，这些都属于个人隐私范畴，别人不能不经本人同意就把这些情况好像天气预报似的随便就说出去。而请大家也理解一下，不能把这些事情当作理所当然的开口就要，而个人照片什么的，我们当然也无权随便“发放”。

在生活中的其它方面也是如此，我们要尤其尊重他人的privacy，这不是什么显得有多亲密或者信任不信任的问题——隐私对于一个人而言，就好像是精神上的身体一样，我们不要随便践踏。

声明 EXPLANATION

最近经常有读者询问稿件的具体采用事宜，那么在此就强调一下：对于任何形式的投稿，请给我们90天的反应时间，也就是说，从您的发稿之日起，请在90天之内不要把稿件再发给其它出版媒体或者公开发表在网络上，否则可能引起的版权纠纷将由投稿者承担全部责任。如果90天内我们仍然没有刊登该稿件，那么您就可以自行处理，另作它用。

以上所说的投稿形式既包括传统的信件方式，也包括Email等电子方式，并且适用于我们所有接受投稿的栏目。

Little Tips

大家拿到这期杂志的时候，应该是五一长假也快到了，有没有计划好出游啊？不过个人建议不如发掘一些身边或大自然中的美好，不必都挤往那几个旅游城市，不然恐怕只是花钱看人去了。

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME HAPPY LIFE

正所谓好事多磨，自GC改机芯片的消息公布以来，历经数次变动直到最近终于确认所谓“完美芯片”的问世。这款所谓的“完美芯片”其实就是将以前在热线中提到过的VIPER GC刷新BIOS的产品，从效果来看，的确已经接近完美了，本期热线会有专门介绍。相信肯定有不少读者会问，龙哥多次强调希望大家购买正版，那为什么又多次在热线中介绍改机芯片呢？正版咱们自然得支持，毕竟这才是使我国游戏业良性发展的正确道路。但目前现实的客观环境就是我们身边有非常多的此类东东，与其藏着掖着搞得大家不明不白，不如把事情彻底弄个清楚，关键在于咱们自身态度要明确。

责编／将某美编MM发给大家的喜糖一人全部吃光的龙哥

玩家问题大串烧

杂谈 Q 1、我的《口袋·绿》（D版卡）在SP上可以正常的运行，但是放入NDS以后就不行了，开机后出现GAME BOY NINTENDO后就是白屏，不能运行了。我试了好多次，都不行。请问龙哥这是什么原因（NDS肯定没问题，有的GBA D卡可以运行）2、我想购入PSP，但又想购入XBOX（只能选一样），所以不知买哪个好，如果购入PSP，那么以后的软件消费会比较厉害，但它强大的机能和3D画面吸引了我。想买XB是因为XB上面的超级大作较多，可以好好地玩一番，而且机能也不差！所以拿不定主意。顺便问一下，PSP什么时候价格可以让人接受？目前还是较贵。我们这里很穷，我购入NDS的时候，是我们这里第一位，而且我特别喜爱收藏游戏机！3、EYETOY最近有没有什么新作品啊？EYETOY PLAY我都玩了十几遍了，请龙哥帮我介绍几款较出色的作品？ （江苏省邳州 宋大隆）

1、首先您那盘“口袋绿”应该是绿宝石或者叶绿的吧，别是GB上的“口袋绿”。如果是GBA没错的话，那么原因只可能是NDS对一些D卡和烧录卡的不兼容问题了；2、XBOX的“机能也不差”？！第一次听到有人这么评价XBOX的机能，因为单从性能上来讲，在现役的三大主机中它是当之无愧的NO.1。至于PSP，其性能顶多也只是接近PS2而已，而且两者一为家用机一为掌机，它们的性能是没有什么可参比性的。个人以为买主机首先还是得看您喜欢的游戏，当然如果购买PSP的话是必须对在软件上的消费有足够的心理准备——起码一段时间之内都需如此；3、其实支持EYETOY的游戏有不少，不过纯粹使用EYETOY的游戏则不多，建议您购买“世嘉全明星”和模拟滑板的“Antigrav”试试。

游戏 Q 1、惩罚者打到动物园后面一关，就是主角一开始躺在口棺材里那一关该咋过啊？2、TO HEART2的主题歌叫啥啊？哪些网站能下载？（别告诉我在游戏中找，我没有那碟）3、格兰蒂亚还会有续作吗？几时发售啊？4、绝体绝命都市2近日有啥消息没啊？何时发售？5、《电软》会做《武藏传2》的攻略吗？6、用NGC玩瓦里奥回转咋玩啊？是摇NGC还是…… （湖北省十堰 傅耕）

1、先去旁边的棺材收藏室，多用拷问特技穿过停尸房后在某个房间按下开关，之后在10秒之内跑出该房间。返回从遇见罗嗦老头的地方上楼，有间很暗的房间内的一侧靠近后会听见有女人的声音，这有一扇隐蔽的门，进去把人救出后去楼上，消灭掉一定数量的敌人，BOSS出现。老实说，这款游戏太过血腥，操作感和画面也很一般；2、主题歌名为“Heart To Heart”，在网上用搜索引擎一搜即可，甚至还有全OST下载；3、当然，而且最新作3的代理权落入曾经最大的对手SE之手，据称本作将于今年夏天登陆PS2，详细报道请参看近期无双；4、本作副标题为“冰封的记忆”，男女主角筱原一弥和藤宫春香都是在外打工的大学生，预定将于今年内发售；5、上期有详细攻略；6、这个……理论上来说是摇机子玩，或者您也可以试着摇手柄、摇电视、摇电源插头等等——以上为玩笑。其实“回转瓦里奥”以及“大金刚·摇摆之王”等需要摇动来进行游戏的作品是无法通过GBP在GC上玩的，请注意！

硬件 Q 1、我想买一台XBOX，港版如何，现在港版一台机器需要几钱，要准确点哦。2、游戏为什么有美版，日版之说，机器也是这样，如果说美版，就是美国制造吗？如果是这样的话，我的PS2是美版39001，可它后面写的是“MADE IN JAPAN”，这是为什么？3、我还想问一下，长时间玩TV GAME，对电视有影响吗？我的家长总说，经常打游戏机，会把电视打坏的，事先说明一下，我家电视是创维的，呵呵，电视大了点。4、那天，闲来无事，所以，我把我心爱的PS2给拆了，很厉害吧，不过机器里都是灰尘，脏死了，在此，我奉劝各位有PS2的玩家们，如果你自己有自信的话，还是玩一段时间，把机器打开擦干净，我想问龙哥的事是我的PS2的主板有许多细电线连接各端子，这是怎么回事？是老版本的机器都这样吗？50000系列有这种主板吗，还是我的机器是翻新机的机器，我花1850买的新机器，玩了已经有一年了，问了这么多的问题，麻烦龙哥了。 （天津 祥子）

1、普通港版XBOX现在一千四到一千四百五左右是比较合理的；2、所谓的地区版本是相对于发售地而言，而并非指生产地。所以不管是哪儿生产的主机或是游戏，只要拿到美国正式发售就都是美版，拿到日本正式发售就都是日版……依此类推；3、……这个，现在还有家长用这么低级的借口来劝阻孩子玩游戏的吗？我以为这种一拆即穿的谎言只存在于上个世纪八十年代……；4、电器都很容易进灰，PS2尤其明显，除了要做好日常的维护和防尘工作外，可能的话能够定期开机除尘是最好的，但是绝对不可过于频繁。您的机子应该没问题。

购机 Q 现在市面上很多掌机中，我最青睐的还是GBA，虽说PSP、NDS、SP都比它好，但是我感觉还是GBA好，不知道一年以后GBA会不会从市面上消失，让我担心呀，还有“闯关族的家”中那些家人说的怎么那么酷，是不是从信中截下来的？龙哥，我想问你一年以后GBA的价格会降到什么价位，卡还好买吗？（我现在高二了，所以只能等明年高考后才能入手），还听同学说《真·三国无双3》中的连技都是固定，但我想知道赵云最多连技是多少击，怎么连。 （北京 鲍晨阳）

别说一年后，现在市面上的GBA，除了行货小神游外，早都已经全是翻新机了，这点龙哥已经在热线中多次提到过。其实SP和GBA本质上是一样的，只不过外形更加时尚而已，一年后再买GBA的话，恐怕连小神游都难觅了，而且最多也就充当收藏意义了。不过到时候D卡肯定更便宜了，说不定都可以批发收购——就像现在市面上的GB卡一样。因为读者来信数量非常多，而且有的来信非常长，所以龙哥在热线中都只能尽量选重要的地方刊登，这样才能够让更多的读者问题得到回答，闯家也是如此。至于真3中的连续技……理论上是无限的：C5浮空后再接C5，如此反复，是最简单的连技，基本所有武将都可以这样，历代如此。如果是指打起来比较好看的连续技的话，C3打晕接C2小浮空，然后C5大浮空，然后接C6，抢在C6的终结判定之前再出无双技，这个也是很多武将的基本套路。武器够长的话可以在C3后小跳斩一下然后再开始接后面的连续。当然上面的连续是理想情况，实战中一是敌武将经常会受身，二是旁边的敌兵经常会干扰，所以很多时候并不具很大的实战意义，基本上依靠一招主力技就可以了。

购机 Q 1、我看“电玩通”上面说现在市面上有卖“行货PS2改”的行货PS2，是不是真的？市面上所有日版、美版D版碟是不是都可以玩呀？在哪里可以买到？质量如何？2、神游的行货版DS什么时候上市？价格如何？是不是日版、美版的卡带都可以用？3、DC游戏可不可以从网上下载下来，再刻在盘上之后，直接在DC上玩呢？ （河南洛阳 周恩合）

1、确实有这回事，改机后自然通吃，不过并不是所有游戏店都有这一“服务”，只有少量游戏店这么做。另外，龙哥最近也听到另外一种说法：那就是这些所谓的“行货PS2改”有的其实用的并非行货PS2，而是欧版的主机。当然，此说法目前尚未得到任何证据确认，龙哥会对此事保持密切关注，一有任何新消息会第一时间通知大家；2、大概在今年四、五月左右，神游公司尚未正式发布确切日期，所有版本卡带通吃，其实卡带不像光盘游戏，基本没有地区版本限制一说；3、当然可以。

游戏 Q 1、我在玩PS版《幻想传说》里，死活也救不了光之精灵（契约入手，忍者加入后），来到多尔电脑前没有第3个选项！！2、主角只有拿到SD剑（火属性）才能放出来的那招，怎么放？3、主角如何练成最后的那招奥义（是睡出来的吗）？4、海贼的宝藏在哪个沙滩上？ （天津 SYQ）

1、先要去アルヴァニスタ入城处与入门处女子对话才行；2、装备SD剑，99级以上随便升一级就可以学会杀剧舞荒剑，在使用杀剧舞荒剑后输入○、×、↑+○、↓+×，如果装备SD剑，则还可追加↑+□、○、○、↓+□（必须要SD才能发动后半段攻击）；3、是，回一开始主角所在的村庄睡觉后剧情自动习得；4、海贼宝藏一共有22处，先进入最终BOSS城市后在去雪の村和海盗后裔对话，然后就可以寻找在各地的海盗宝藏了。

周边 Q 我亲爱的龙哥！我现在有一个非常非常专业的问题想问您：在PS上有对应跳舞毯周边的游戏吗？如果有的话，那一个跳舞毯多少大洋呀？那又有哪些游戏比较好玩呀？最后我要过18岁的生日了，最大的愿望就是减肥！所以特别的想入手跳舞毯！ （江苏省无锡 南迪）

这个自然有了，想当年PS上的DDR可是风靡全世

界啊，在我国称为“全民健身运动”的典范。不说官方周边，单是我国自行生产的组装跳舞毯品牌就不计其数，相信老一点的读者应该还记得电软以前还曾刊登过某电视节目主持人代言的跳舞毯吧？现在应该还有卖，二三十块钱就能搞定，游戏自然首推DDR了。提前祝你生日快乐，另建议想减肥的话还是多参加户外运动，有益身心，还可结识很多朋友。

杂谈 Q 1、EYETOY那个摄像头至今我也不知道怎么在电脑上用，怎么用？2、行货降价，也有改机了，是一个好事，那行货改能不能用水货配件呢？3、电软为什么不出“机战”典藏呢？我想国内的机战‘饭’们有很多，第六期的虎龙王介绍确实不错！不知双月刊的《游戏批评》还出不出，应该有25本左右吧。我非常想要一套（不是ST噢！）以前的电软也登过上面的一些文章和介绍，可惜一直忘记说了，不知这个愿望能实现否？（真的是非常想要！） （河北 晓月恶魔）

1、简单，下一个专用的驱动程序即可；2、不可；3、“机战迷”？似乎比机战饭好听。做专门的游戏系列典藏，需要搜集大量的相关资料和花费大量的人力及时间，小编们现在的工作重心主要还是放在电软上。不过您的意见我们会考虑的，有一点龙哥可以保证：要么不做，要做就要做到最好！至于《游戏批评》，目前一共发行了25期，时机合适的话我们还是会接着出下去的，请放心。

游戏 Q 我现在在打火纹·圣魔的光石，剧情已经打完了，正在收集隐藏的人物，还有一个LEON和另一个没收，我通了次遗迹，塔都打了好多次了啊，前面的8个我都收到了，也练满了等级，但是LEON和另一个还是没收到，我又在打遗迹了，已经6层了，还是没人，怎么把他们收齐啊？ （重庆 ryu823）

リオン，也就是您所说的LEON，其加入条件是ラグドゥ遗迹攻略3次后，随便进入一次战斗就行。至于您所说的另一个，龙哥不知道您指的是不是重甲骑士ファードゥ？收到他的方法是在ラグドゥ遗迹攻略完后，随便进入一次战斗。下次提问时请尽可能说详细一点。

杂谈 Q 1、机战OG2实在太难了，所以我去弄了个“月光宝盒”来，但是发现那里好像不能用VBA的金手指，请问，我要怎样用“月光宝盒”来改金钱、等级、武器、部件等来着呢？如果嫌麻烦，直接告诉哪里哪里，把什么改成什么也可以。2、GBASP、小神游SP、NDS的充电器可以混着用吗？3、前几天看到某报道说某厂商中推出了一种可以兼容FC的掌机，真的有这种东西吗？那我家的“黄卡”又可以用了。

（湖北省武汉 潘杰）

1、单纯将OG2通关并不难，难点在于全熟练度取得吧？不过龙哥以为虽然很有难度，但还没到不改就玩不下去的地步。如果觉得实在玩不下去就放弃部分熟练度得了，个人以为修改后取得全熟练度没有任何意义。当然，龙哥尊重您的权利，不过月光宝盒修改游戏的方法比较麻烦，在这里解说太占地方，方便的话可以参考去年第14期科普园地，或者把您的E-mail给我，我单独给您讲解；2、可以混用；3、有的。

硬件 Q 龙哥你好！小弟有一台XBOX，并且给它加装了一个大硬盘，平常都是把游戏拷到硬盘里去玩的。可最近小弟买了一盘游戏，是三合一的：有古惑狼、古惑狼赛车和街头涂鸦。可是这张盘需要关闭手柄重起，或者在放盘以后重启机子才能玩。我把它装进硬盘后，一选游戏就会回到开始菜单那里，打开手柄重起时再选游戏就会停在LOADING处不动。请问龙哥我该怎么办？

（上海 DIY才是王道）

所有多合一的游戏都是不能直接拷进硬盘里玩的，需要把每个游戏都单独提取出来并放到各自独立的目录中才行。这类软件有不少，比如FlashFXP。像您这样已经复制好了的情况下先将XBOX连接PC，再用FTP工具移动单个游戏的目录到EVOX可识别的目录下，为每个游戏单独建立一个目录，移动时一般向上升一个目录即可。

购机 Q 开门见山：我知道目前国内发售的PSP都是水货，售服、保修之类的自然没有了。那么请问龙哥说质量，性能，技术参数而言国内发售的和日本本土发售的PSP一样吗?还有个问题，水货PSP进入国内后JS会不会做什么手脚??——如换掉某些配件，芯片之类的。 （上海 SONY）

看来您完全没搞懂水货这个词的含义。我国小卖店卖的PSP并不是人家索尼在我国发售的，而是我国游戏店BOSS自行或是托人从国外（日本、美国等）带回来的。也就是说，在我国卖的PSP本来就是索尼在外国正式发售的产品，但咱们这属于“来路不明”的商品；但什么质量、性能的和日本的本来就是一码事，何来区别之有？目前也还没听说有JS擅自拆PSP更换里面部件的事情。

硬件 Q 1、你好！前几天我用PS2（50001型）玩游戏，突然死机，再开机放什么碟都不出，读碟这程有，就是不进入游戏，CD和DVD也不读，请问这是什么问题？2、50001型的PS2是不是爱烧机，听JS说玩3小时就需要关机，休息一会，是这样吗？3、DQ8第三章的古船遗迹在哪里呀？我都找了半个月都没有找到，能不能在地图上标出来，求求您了一定要帮小弟！ （辽宁本溪 蜘蛛侠）

1、从您所说的情况来看，可能是改机芯片烧了，也有可能是光头的问题，龙哥觉得前者的可能性比较大；2、这是说过多次的5W系列改机后的烧机问题，尤其是去年上半年比较严重，但之后估计芯片得到改良或是机装了散热芯片，烧机现象已经比较少见，当然最好还是不要连续游戏太久；3、古船需要从アスカンタ城往西走，路上有个小山包，山包上有个“荒野的小木屋”，在此住宿只需8G，从该山包右边的小道往前的一大片戈壁中就是古船遗迹。

购机 Q 龙哥好，小弟急切想入手一台PSP，因为前一段时间的按键问题有些犹豫，望龙哥推荐一下要买的话什么时候买，买哪个版本？ （山东日照 张杨）

这个其实没什么必要担心的了，有按键问题的PSP只存在于第一批出货的机子当中，现在市面上的PSP大多是之后生产的了，基本不存在按键问题。日版和美版PSP在性能上没什么区别，而且游戏也不像PS2那样有地区限制，日版和美版游戏都可以通用。以前说的港版和台版PSP一再推迟发售，目前已经确定将于5月12日正式发售。至于行货版PSP……还是死了这条心吧。

NGC完美芯片面世

Q1 听说最近又出了一款针对GC的完美改机芯片，请问这是什么东东？是否真的“完美”？

首先说明一下，这次的完美芯片并不是新推出的芯片，仍然还是以前龙哥在热线中介绍过的VIPER GC，只不过它的BIOS升级到了1.0版而已，确切地说法应该是：“VIPER GC的新版BIOS”。

相比以前的版本，这次的VIPER GC 1.0版减少了很多读盘错误，运行游戏的稳定性得到很大程度提高，运行标准大小的ISO镜像时可以直接引导，不过遇到某些非标准大小的ISO镜像时，仍然需要用正版引导；并且引入了金手指功能，修改游戏十分方便，基本上来说，它已经接近完美了。

Q2 听说这种芯片不需要引导？那么它的工作原理是什么，能不能简单介绍一下？

对，这次的最新版不需要正版碟引导，直接就可以运行D版，除非在遇到上面所述的非标准大小镜像时才需引导。具体工作原理尚不清楚，要是这么容易就能弄清楚的话岂不是谁都能够做呢？

Q3 给GC装上这种芯片后是否会对主机外形或是内部硬件造成其他影响？比如像以前5W型PS2改机后可能会烧机……

如果要加装升级用的端口，对外形会有影响，就像给机器加了一个小尾巴，不过用平常的视角对着NGC的话是看不出来的。加装VIPER GC对内部硬件不会造成影响，当然也不会出现PS2那样的烧机现象。

Q4 现在发售的D版游戏数量有多少？还是以前那些吗？以后会否增加？大概在什么时候？

常见的还是以前那些所谓的相对有些知名度的游戏。据说有D商曾推出过80种GC D版游戏，但市场上确实很少见。D版软件数量上的增加是肯定的，如果以后GC的新作出现并且又正好支持VIPER GC的时候，市场上有了需求量，自然会有人跟进的。不过目前有不少玩家都是通过下载的……市面上的游戏远远不能跟XBOX和PS2已经成熟的市场相提并论。

Q5 那么这款芯片现在大概要多少钱？现在加装合适么，或者还是再等一段时间比较好？

价格大概在400-450左右，不含安装费，安装费一般是50左右，再高的话就不合理了。估计短时间内价格会比较稳定，除非有国外与其竞争的芯片大批流入国内，这样的话才有可能对现在的市场造成一些影响，但是影响应该不会很大。因为使用1.0版本的BIOS已经接近“完美”了，并且以后BIOS还能不断升级，所以不必担心该芯片的性能会跟不上，由于其上的BIOS是可以随时刷新的，只要下了最新版的BIOS，所加装的芯片就是目前功能最好的。

感谢cloudius及玉米的支持

声明：希望大家支持正版游戏

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之鬼太郎特别篇“儿童”系妖怪

继续这次的水木之路，接下来的几个妖怪有着一些共通之处那便是都是些“儿童”妖怪，并且其都还与河童有着一定的联系，同为河童族妖中的一员。只不过因为一些栖息的环境而派生了支系。譬如第26号的山童，其本为河童，在秋季上山成为山童，待到春季时再下山变回河童，由于在以前的栏目中我们有专门介绍过山童，所以不在此重述。后面的四位妖怪除了剪网妖与河童没什么关系外，其余两位浪小僧和川赤子则是分别常居于海中与沼泽地带的河童，至于提灯小僧，又是一个会让人觉得毛骨悚然的儿童妖怪。

剪网妖 No.27



首先是27号的剪网妖（あみきり），其原本是常出现于屋内的一种小飞虫，但在平安时代的传说中其逐渐被妖化。剪网妖本身对于人类的危害并不太大，但在很多地方都能发现它，所以其也被水木大师引入到自己的妖怪事典中。剪网妖常在炎热的夏日出没，最喜欢附着在人们的蚊帐上，用自己如同剪刀一般的前肢将蚊帐剪破，这样的话蚊子便可从破漏的洞中穿进去吸取人血。但它们为什么要这么做的目的却没有人清楚，毕竟其没有从中得到任何利益，仅仅也只是剪掉蚊帐而已。当人们次日醒来折叠自己的蚊帐发现有切开的破痕时便明白剪网妖来过了，便会在次日做一些相关的防范。

剪网妖的外形有点类似螯虾，具有类似蝎子的身体和鸟头，最为显眼的是其具有高攻击性的前肢，所以其基本也是依靠这前肢上的那如同剪刀般锋利的双钳去切开物体。不仅仅是人们睡觉时的蚊帐，



↑与低级别的剪网妖相比，高级别的剪网妖不但可化为人形，攻击力也大增

甚至连渔夫们打鱼时所用的渔网以及大家平时洗衣后所晾晒的衣物，都会成为被剪网妖破坏的目标物。所以这样看来这个妖怪也就是个喜欢搞恶作剧的调皮妖。当然这里指的还是一些等级较低的普通剪网妖，事实上还存在一些级别较高的拥有高智力的完全妖化的剪网妖。它们不再是以“螯虾”的形象出现，而是以完全人形化的姿态出现，其赖以生存的标志性特性依然保留：那便是其前肢的一对巨钳，在这成为作战时的攻击利器，不仅锋利，而且还含有巨毒，倘若被其攻击的话，一般最后都是因为毒发而亡。

浪小僧 No.28

接着又是28号的浪小僧（なみこぞう），又称海浪小和尚，常年栖息于海中，特别是静冈县一带关于其的传说最多。浪小僧是身体非常小的迷你妖怪，只有人的大拇指那么丁点大，也是与河童一样的对人类没有害处的好妖怪。说到河童，与以前的山童等差不多，其实都是出自于同一族系，因而也被称为“海中河童”。

尽管也是长期居住于海岸边，但浪小僧比较害怕暴风雨，所以每逢快要降雨时，其就会从海边来到陆地上暂时生活，当天气转好时便又再返回到大海中去。而海边的居民们往往也会把浪小僧当作是准确的“天气预报员”，每当他们看到其从海边往往村落时也就意味着大雨即将来临。而浪小僧确实也拥有对于海边天气的准确判断力，其能通过对海浪声音变化来进行判定，比如倘若东南方向有雨降的话，那么西南方向的海浪声响便会产生变化，故而有的人还会将浪小僧奉为雨神，每逢干旱季节急需一场大雨之时，大家


↑这就是传说中只有人类大拇指般大的浪小僧。

每天都会虔诚地期盼浪小僧能从海中来到自己的村落处，同时带来即时雨。但在有的地方浪小僧完全被神化了，成为近乎于海神的形象，统领着整个海域，自然而然地也掌管着降雨的大权。其实这倒是与我国传说中同样也有着海神地位的龙王的职能差不多。所以当人们遭遇干旱之灾的疾苦时，颇具善心的它也会违背常规的为当地实施降雨来帮助灾民。

川赤子 No.29

29号妖怪是川赤子（かわあかご），即河婴儿，这是一种常在沼泽或池塘地带出现的妖怪，其在鸟山石燕（《今昔画图续百鬼》卷之中“晦”）和京极夏彦两位大师笔下也占有相当的分量。川赤子总是喜欢在夜晚的野外装出婴儿的哭声来欺骗路过的行人，以此来吸引路人的注意，要是有人听到小孩的哭闹声仍没反应的话川赤子会一直在不同的地点反复装出这种声音，直到有好心人真以为有小孩子在附近而顺着声音前去查探，殊不知这时好心人已经陷入川赤子的圈套，因为随后其双足会在不经意之间踏入川赤子刻意安排的沼泽之中而使整个人逐渐陷落下去最后丢掉自己的性命。还有的川赤子老是喜欢躲在于河边垂钓者附近的草丛旁，其同样的也在草堆中装出婴儿哭喊的声音，待人上当前来找寻时再将之引向附近的沼泽处。


↑鸟山石燕大师笔下的川赤子，与其他河童相比，其算是最坏的一种了。

其实川赤子也算是河童族系中的一分子，在有的地方其被称作是川太郎川童，一般是3到6岁左右的河童分化而来的，较长栖息于沼泽地而成为后来的川赤子，由此也可见河童一族在整个日本妖怪中占有的比重，这也不难理解为何其能一直占据着日本国妖的头号宝座位置了。但这里川赤子的行为完全不像是善良的河童族们平时的所为，它应该算是族内的败类吧，相较于前面受人尊敬的浪小僧，川赤子在人们心中的印象可是不怎么好的。

提灯小僧 No.30

接下来登场的是第30号的提灯小僧（ちょうちんこぞう），这是一个有着红脸的孩童外形的妖怪，其与我们以前介绍过的豆腐小僧极为相似，都是经常出现在下小雨的夜晚，并且手上还提着灯笼。这次的提灯小僧虽然也不会害人，但因为它总出现在曾经发生过凶杀案的场所，并且每当出现时其脸色总是比平时要红上多倍，据说那是死者的血色所致，故而因此也蒙上了一层恐怖的色彩。


↑提灯小僧的模样，它提着的是南瓜灯笼么？

在仙台的宫城县关于其的传说最多，据说以前曾经有位才杀了人的武士急欲离开凶案现场，正好这时提灯小僧也出现了，武士看到这位红着脸的十二、三岁的小孩子，没怎么理会，正好天下起了小雨，于是加快了步伐，没想到提灯小僧居然飞快地赶上来超过了武士并站在其前面。于是武士又加快步调超过它，但只要武士一加速，提灯小僧就会追赶并出现在前方，无论武士怎么努力地想要赶超却总赶不上站在自己前面的提灯小僧，而当武士停下来站住时，提灯小僧便消失不见了，当其重新再加速行走时，提灯小僧又会立即出现在他前方那不能超越的位置……

□文/逆转A.C.E:nakazawa　责编/北斗

大墙画廊

喜欢素描的朋友看来还是很多啊，可是素描作品经过邮寄再加上扫描，最后印刷在杂志上的效果实在是惨不忍睹，所以小沛建议读者们还是不要寄素描作品了。上期小沛公布了自己的邮箱，读者们不光可以发画稿，有什么建议也欢迎啊，拜谢先！



↑地下门城　北京　银囡
你的这幅画构图非常好，人物的表情很酷，后面拿红缨枪的MM为什么头上发出了白光呢？她发现了什么吗？在画面中似乎没有表现，也就是说画面想要表达的意思不是很明确。

最佳美工奖

↑Dreamcast　北京　卞立琳
非常佩服你的3D绘图水平，上次你的赛车就画得非常不错。看到这个画稿真是让人感慨万千，小沛好像拥有一台全新的DC啊，那上面还有好多好游戏想玩呢！



↑蜘蛛侠Ⅳ　四川　薇阳
你的美式画风给我留下了深刻印象，因为前几天刚在芙猪那看了本巨大个的美式漫画的书，另外问一句，蜘蛛侠是仿《电影》吗？



↑游戏人设　黑龙江　饭团
你这幅游戏人设也许可以投到某些游戏公司哦，说不定会被录用呢。深红是这个女孩的名字吗？她难道只喜欢深红色的衣服，看来审美很独特啊。



↑林克　重庆　刘倩
简单到近乎粗糙的线条却勾画出一幅令人感觉十分舒服的画面，简洁的风格中可以看出你的绘画功底还是非常不错的，可惜的就是全白的背景略显单调。

↑电软之子　北京　银囡
看到这个全身是按键和摇杆的家伙让人首先联想到的竟然是「提达」，知道为什么吗？看他的裤子，还有衣服的配色，我没看错吧？



↑永恒传说　北京　高曦光
你的画同原作中的人物相比，眼神中透出的是成熟和坚定，小沛觉得比原作略显稚气的娃娃脸强多了。

说起来最近值得一玩的作品确实不少，《八叶抄》、PSP版《彩绘手箱》、《NANA》，虽然每一部都是雷声大雨点小……尽管中国GG游戏的现况实在让人受打击，但月老目前还是很期待《恋舞记》、《少女的选革命》和《侠圣女》。《镜圣女》就看腻了，毕竟《魔幻游戏》怎么说也曾是我的床头最爱，而《选革命》的女主角居然是个体重100KG的丑女……嗯，有够BT，我喜欢。

2004女性向游戏年末大盘点 国内篇

续观女性市场 接上期
——成熟or不成熟

中国的男性向市场是一个什么情况？单机之间，国外的即时战略、日韩RPG或SLG以及体育类游戏，最后才轮到国内的武侠RPG还有比较有实力的三国系列游戏。并且现如今单机版市场网游的强力冲击下早已风雨飘摇。然而莫看眼下网络游戏一强独霸长势喜人没错，实际上轰轰烈烈只能一时。中国的游戏市场是很大，网游市场更是红火到谁见了都眼红，但这并不代表无止境。目前这种狂飙突进式的爆炸成长，很快就会使市场趋于饱和，乃至不堪承载。

在男性向市场竞争简直可以用惨烈来形容的时候，国内的女性向市场仍然是一、片、空、白！

这样的一片空白并不代表女性不知道游戏、不知道女性向游戏的情况，而是国产游戏拱手将这块处女地让给了私人贩售、D版和日本原版游戏。过去那么多游戏工作室、游戏小组会纷纷倒闭解散，原因在于市场定位有很大的问题，因为那个时候国内的电脑固然已经开始普及，可惜大部分玩游戏的人却还是仰父母鼻息的无产阶级，市场之小显而易见。而这样狭小的市场还要受到盗版游戏的洪水冲击，并且很不幸的是这些游戏都还是国外的大作，没有开发资本、技术刚刚起步、题材重复再重复的国产游戏，拿什么去跟人家拼斗？如今的女性市场中有相当一部分人都接触过日式女性向游戏，但要达到那样的水准并不是难事，《青鸟》的例子就可以说明这个问题。而更多知道游戏的存在甚至喜欢游戏的女性——我相信这个数字很可观，从网游中的女性玩家数量就可见一斑——她们并没有接触过什么女性向大作，不要求多么华丽的游戏特效、多成功的游戏引擎，《青鸟》所使用的同人级别游戏编辑器NSCR或者国内寰宇资讯引进的《恋爱游戏制作大师2》完全可以应付一般的需求了。

说了这么多，都只是在说明女性市场存在的可能，那么这个市场究竟存在不存在，成熟不成熟呢？某魂既不是游戏业界的从业人员，也没有做过市场调研，只有一项薄弱但颇具典型性的事例可以告诉读者。女性向游戏站点“天使幻梦”论坛03至04年曾经组织过三次私人贩售，订购的女生们从上海到辽宁，从香港到内蒙古都有，数量更是相当可观。今年该论坛举行的PS2女性向游戏团购，订购数量超过四百张——家用机在女性中同样已经开始普及。也许在游戏公司看来这样的数字只能说是少而又少，但请注意，这是在完全没有宣传也没有任何广告的情况下，仅仅凭一个论坛的人员所体现的女性对女性向游戏的购买力，这个成立刚刚一年半的论坛也绝对还没有到汇聚全中国所有女性向玩家的地步，或许堪堪只能说是一小部分女性消费者的缩影。还有更多的女孩子们是听说过女性向游戏，却无从入手，只能被迫持币观望。如果能够加上正式公司的广告力度，又会有怎样的结果呢？

女性的自觉在无数动画片、偶像剧的刺激下早就猛醒了，中国的女性游戏市场并不是不存在，也不是不成熟，而是完全没有得到关注，大概也没人考虑过要去关注。因为目前大部分游戏公司的眼光都放在火热的网游中，国内的游戏业者根本看不到潜藏着的女性市场与商机而已。

爱情对男人来说只是一部分，但是对女人来说却是全部。托尔斯泰这句话可能不适用于所有的女人，但绝对适用于大部分年轻的女性们。我很想看看将来谁会是能把这句话运用到开发理念中的先驱，并且我相信，第一个吃螃蟹的人会是大赢家。因为市场也是需要培养的，游戏公司能做的不仅仅是被动地等待大部分的女孩子们觉醒到应该有专为她们制作的女性向游戏，还应该以开拓者和先驱者的身份摆出一种姿态来。须知女性对品牌的忠诚度大大高于男性，这也是为什么当年业绩只是不好也不坏又没有什么特色的KOEI会力推《安琪莉可》、《遥远》系列的原因。作为日本女性向游戏的先驱者，即使其乱倒高边的手段伤了很多Fans的心，可是KOEI的号召力至今无远弗届，原因无他，仅仅是因为《安琪莉可》、《遥远时空中》是这些女性玩家最早知道并追随的。不管现在出到几代，什么样的故事，《安》、《遥》的名号一亮出来，无形中就已经代表了这些女性们的一路历程，一种感觉，一段回忆。

中国的女性向市场现状，就是女性不断增长的游戏意识、需要和游戏业者基本为零的产能之对比。

女性向游戏应该怎么做
——胡言乱语

站在女性的角度，同时也是一个玩了六七年女性向游戏的人，某魂这个念的科系跟游戏完全风马牛不相及的“外人”今天要来谈谈女性向游戏的制作要素——抛砖引玉，非常欢迎想拍砖的大人们用玉砸我。



以日式女性向游戏和BL游戏为例，我认为最重要的三要素就是：人设、剧本、声优。根据中国的国情，BL游戏估计可能性不大，声优也多半没有指望，那么就只剩下人设与剧本的问题。所谓的人设，既包括角色的美型度，也关系到CG的精美程度。因为一款女性向游戏最能吸引买家的就是人物美型与否，CG是否漂亮。剧本来说见仁见智，最低限度只要不是太破烂白痴洒狗血、人物感情刻画到位，那就可以过关了。国内的动画水准或许赶不上日本，但是在CG方面绝对不比日本差，再加上深厚的文化底蕴及济济的人才，难道就打造不出一部可以让人感动肺腑的剧本么？

游戏软件之前也已经说过了，不需要开发者懂玛雅等高级语言，日本相当多的著名女性向游戏都是用NSCR制作的，如《星之王女》系列和《スーツを脱いだあと…》。国内目前能够找到免费的繁体汉化版，至于简体版，通过名为小源的同好汉化，现在也可在天使幻梦论坛取得。《恋爱游戏制作大师2》也可以做出不错的效果，并且有简体正式版在正规市场上发售，附带详尽的说明书。



中国女性向游戏不知道在05年会不会有所突破，但是可以预见的是，已经有一线曙光在照耀中，那就是同人游戏。除去已经在04年推出的《青鸟》，就某魂所知，正有两款《十二国记》的女性向同人正在制作中。一款是由深圳的ALFA游戏小组所制作的《忆之迷宫　锺之住人》，将阳子与众多十二国人物搬到了现代。据该小组负责人金狐狸表示，这款同人作品已经完成，将参照日本的同人价格水准推出。另一款是由“天使幻梦”论坛与SGUO社区部分人员一同开发的、以原著《黄昏之岸　晓之天》为主线剧情、同样以阳子为主视角的女性向游戏，制作小组更是公开宣告该款游戏将来保证是以全免费方式开放共享，不收取任何费用。两个游戏制作小组也都表示有制作原创女性向游戏的打算。

民间非正式的女性向游戏创作正在大踏步前进中，某魂很高兴看到这样的局面，但是另一方面，更加为游戏公司的空白感到悲哀。不知道还要过多久，我们才能看到真正的国产女性向游戏呢？

但愿不会是在我等齿摇发白、回首当年的时候。　□文/暗是魂　责/飞月

GAME BAR
闲聊游戏吧

似乎大家是约好了要给我点儿颜色看看。自从小孩子有一次在闲家里随意说了句"给bar的投稿相对要少一些"之后，我突然发现这段时间来bar里的稿件，竟有颇为茂盛的感觉。不过这期又上了四页，一下子让我用掉了两期的素材，不知为什么竟有些舍不得……可能是手头儿紧得出惯性了吧。

很多给bar投稿的同学请有耐心，不要急躁，许多文章都很不错，但也要容我一期一期地登。当然，如果过了一段时间仍未被采用，那么具体事宜请参看我们在闲家里的声明。

所以，颜色，就是这期的主题，春天是五颜六色的季节，就让你的生活，让它更缤纷一些吧——没错啦，我就是要你佩服我恶搞的跳跃性……

□唯夜

失落的英雄

每一个人都对英雄这个概念有着十分苛刻的要求，有资格被称为英雄的人理应是很完美的——这与人们与生俱来的浪漫主义情怀和救世情结不无关系。举个例子来说，在真三国无双的人设中我们看到，蜀国君主刘备的形象阳刚且玉树临风，棱角分明的脸上不怒而自威，颇有一股君临天下的霸气。然而当我们翻开罗贯中大师《三国演义》原著的时候，却发现那上面的刘备原来竟是一副"大耳垂肩，臂长过膝"的猥琐尊容。也就是说，把一个猪头扣在长臂猿的脖子上其实才更接近于历史的真实。当然了，《三国演义》是小说而不是史书，但显然是"亲刘派"的罗贯中也把刘备描写成这样一个形象，那看来事实上估计也差不多。然而纵观十余年的三国游戏史之后我们发现，真正敢于按照原作耳来设计刘备形象的游戏似乎是一个都没有。当然这并不奇怪，游戏美工若想保住饭碗，那么美化英雄自然就成了他们应当学习的必修课。既然玩家们爱看这样的英雄，那我们就顺他们的希望去做——科技还能以人为本呢，更何况只是颠覆原本形象这样一种没什么技术含量的事情。

英雄的存在意义便是在于救世，我想在这一点上应当不会有人否认。上文我说过，每个人生来都会有或多或少的救世情结。然而生于太平盛世，碰上救世机会的概率本来就小得可怜，而且就算真碰上了，你也不一定有实力去救。举个例子来说，当初很我坐同桌的一个家伙，自从在一节物理课上看完加缪写的《鼠疫》之后，救世情结便不幸爆发，一天到晚缠着我跟我说若是有瘟疫之灾在他身边出现的话，那他一定会冲在志愿者的第一线抵御病魔。结果很不幸地如他所愿，SARS不久之后便开始在我们身边肆虐开来，而我的这位同桌却再也不提志愿者的事情，而是一天到晚躲在家里灌中药，每天上学的时候还要把自己裹得像个粽子……由此我们可以看出，英雄无论是谁都想做，但前提是不会损害到自身利益。至于像我这个同桌这样，把大家都想象成处于水深火热之中等待自己的拯救，而且自己还必须得毫发无伤，王小波给这种行为下了很准确的定义——瞎浪漫。

满足自己救世情结，呃，或者说瞎浪漫的方式多种多样，而去打游戏自然是个不错的选择。从多年以前FC上排列整齐的外星侵略者，到现在次世代主机上到处流传的异形丧尸，在游戏世界中横行霸道的每个敌人其实都是满足玩家们救世欲望的工具。拜技术进步所赐，那些原来只是由几个简单像素构成的敌人愈发变得形象而具体，从而让玩家在扮演英雄时产生了更加强烈的代入感。

然而不可否认的是，当我们在游戏世界中尽享救世快感的同时，英雄的面孔却开始逐渐模糊起来——千篇一律的崩坏大陆，千篇一律的王国/种族混战，千篇一律的俊男美女，千篇一律的在与最终BOSS死磕前体味到生命的真意……越来越多的游戏开始变得个性丧失。现在厂商要做的，就是把一个宏大的剧情（即使它有一些空洞）和一个貌似深刻的哲学思想拼命压进一张或者几张光盘中。

诚然，这看上去似乎并不是什么坏事，而且这样做还很对一些人的调调儿，然而我们却不得不看到，上面的这种情况中，存在着一个审美疲劳的问题。

很小时候的我，每天在做完作业后都会雷打不动坐在电视前收看"圣斗士星矢"。当然，由于动画片的吸引力过大，我有时即使没有做完作业，也会抵挡不住诱惑扔下铅笔本子跑到电视前作嗷嗷待哺状。后来动画接近了尾声，五小强被教皇揍加大人揍得七荤八素，一个个都趴在地上不省人事。就在这个危急的时候，我们的英雄星矢突然被大家的声音唤醒，那声音具体说了些什么我已经记不清了，不过大意也就是什么青春啊，热血啊，友情啊之类没什么营养的口号。于是我们的英雄星矢同学就被这声音所唤醒，从地上挣扎着爬起来顺便爆发了小宇宙，一拳便将撒加殴至仆街。我承认，当时看到这里的时候我激动万分、热血沸腾（相对于当时我的年龄来说，这也算不得什么太丢面子的事情），以至于在那之后的几天里，我一直保持着一种梦游般的恍惚精神状态，上学放学的路上脑中也不断重复着这幕剧情——英雄就是有着这样震撼人心的力量。而后在长大的过程中，我又看了好几回OVA版的圣斗士，一开始倒还看得津津有味，然而后来慢慢就觉出不对来了——五个小强总是要被最终BOSS揍得七荤八素人事不省，然而这并没有什么关系，每每到了最危急的最后关头，大家的声音就会在星矢同学的耳边响起说：小星啊，青春热血友情啊！于是星矢同学便在这声音的鼓励下站起来，穿上射手座黄金圣衣之后一箭给BOSS来个透心凉，拯救了雅典娜的同时也拯救了整个世界……这样的剧情虽然也能说是世界观庞大且意义深刻，但这并不能阻止我从此只要一看到星矢与最终BOSS碰面的镜头就会关电视走人——之于游戏同样是这个道理：在PS的末期，模仿FF系列的RPG铺天盖地来势汹汹，动辄便是"史诗般的剧情"，动辄又是"唯美的人设"，再加之"N张CD的巨大容量"，也许不少人认为这是一个看上去很美的黄金时代，然而据我所知，我的不少RPG迷朋友们只要一谈起这个时期，就会纷纷表示："当救世主都当反了胃。"

拜大众文化所赐，昔日神圣的英雄已经逐渐演变成了一个娱乐化的概念，不断重复的、缺乏新意的救世过程也开始慢慢让人厌烦起来。相见不如怀念，于是不少厂商便搞起了彻底颠覆，英雄制造基地SQUARE・ENIX早在多年以前便高瞻远瞩地率先自己打脸，十分恶搞地弄出来了一个"半熟英雄"。

这个游戏无非就是在描述一群白痴与另一群白痴之间的战斗，传统的正邪概念完全被颠覆，剩下的只有夸张和搞笑。然而即使如此，这款游戏的反响却是相当的好——对浪漫主义进行反讽是十分必要的，尤其在它过于泛滥的时候则更是必要。正是因为如此，丹才会在格斗高手如云的街霸世界中以波理得地发出永远也不会飞远的波动拳，Snake（还有他老爹Big Boss）才会在紧张的救世过程中无比欢乐地恶搞（尤其是最近MGS3官方放出的恶搞FLASH，真是太让人喷饭了），左马介也会在严肃地救出公主之后穿上熊猫装来颠覆自己的英雄形象……

苏珊・桑塔格在《关于"坎普"的札记》中曾经说过要"轻浮地对待严肃"，英雄与悲剧之间不再存在有必然的联系，后现代飞跃式的生活节奏中，一切过于沉重的情感都可以被认为是多余的。于是在电影《英雄》中，我们看到了在时空错乱的大背景下说着不知所云的诘语的所谓"英雄"们，他们并不丰满的形象让观众感到了迷茫——主流艺术尚且如此，作为第九艺术的游戏想要真正表现出"英雄"这个概念的本意，显然还有很长的一段路要走。□文/王



攻略记略

[illegible]小P孩儿的时候开始有了电脑，有了电脑对于初中小P孩儿而言，意味着什么呢？（不要神态诡异地相视一笑）——明显或早或晚都要掉入游戏的大坑中受虐。

不过最初的拓荒时期尚属我虐机器的阶段，好好的配置没两天就被我的直接断电大法折腾得七零八素，后来终于了解了Ctrl +Alt +Del，从此步入了游戏的魔窟至今。其间历时七年有余，机种从PC1号PC2号到PS2再到GBA SP，虽然连玩家的边儿可能还没沾全，但提及游戏就躲不开攻略，我这说长不长说短不短的游戏经历中也与攻略有着纠缠不清的“缘分”，是以写下攻略辛酸史一篇，名换记略，详情见下。

STEP 1“无视”——俗话说无知者无畏，当一个人根本不知道攻略是什么东西的时候自然无视于它的存在。这个阶段的我白痴得如同仙剑的操控一样，也因为白痴与白痴操控正好搭配（注意：是操控、操控），所以就连遇到恶名昭彰的变态迷宫也可以凭借着原始的直觉所向披靡，随着剧情兴致勃然地哭鼻子，乱感动一气的。在这样的情况下攻略自然是没有出场亮相的机会，它仍在暗自蛰伏，没好气儿地看着我在明面玩得不亦乐乎。

STEP 2“无视”——是的，我没写错。这一阶段虽说仍然无视，但我从此知道了攻略的存在，这是从“此无视”到“彼无视”的质的飞跃。当然，具体到操作上没有任何变化，仍然同上。

STEP3“轻轻的，它来了”——狼终于还是来了，这个时期的我正是对任何类型游戏都照单全收的时候，雷神啊、KOF啊、美少女梦工厂啊、盟军啊、大航海啊……不管喜不喜欢全都要试了才爽。也因为游戏种类一下子多了起来，适应不过来，所以我终于将攻略有机地运用到了游戏当中——具体表现在诸如古墓丽影之类超出我能力范围的众多ACT中，攻略已经可以起到延缓死亡的神奇功效。虽然我最终还是在劫难逃吧，但有位客官说得好：重在参与，找乐趣是重点嘛。

STEP4“我爱你已经爱到没有保留，爱到失去自由，爱到心中着了火”——这个时候我的游戏经历已经从仙剑上升到最终幻想在PC机上红得发紫的那款8代了。其间虽然有暗黑啊什么的做串场，但在FF8之前我很多时候也只是小打小闹地看攻略，全程由攻略伴随的游戏也就主要是养成和恋爱类，总体基本还算是自给自足的小农状态。可自从迷恋上FF8的画面，狂打英文版时，不认识的字符就像肥皂泡般冒个不停。日常对话调侃还能对付，就怕交代任务——完全属于看不懂的状态。我又不想误打误撞地混完游戏，觉得没剧情不如不玩儿，于是索性就买了两厚本攻略，全程全剧情陪同。一开始还能忍住只在交代任务的时候扫两眼。可你要知道人的耐心和恒心是有限的，到了后来已经完全被牵着走，离了攻略就开始抓耳挠腮，找不着北。攻略上说往哪里就往哪里，走迷宫先按图索骥找宝箱，拿齐了再挑BOSS；PK的时候也要先翻资料查其弱点再出招，情形颇为无赖。如果攻略上有写前面有团屎，摔在屎上可以得到隐藏道具，我猜我也就义无返顾地摔下去了。总之整个过程进行得毫无乐趣，已经不知道为什么继续，仿佛不是因为喜欢玩才进行，而是要完成一项作业、一个机械的设定，因此最后也就虎头蛇尾地将这款当时盛传的至尊宝不了了事。与此同时的，这款我未完成的游戏也由于出色的CG表现将我由PC引渡到了PlayStation 2，第四阶段就此随着PC在我生活中的褪色而谢幕。

STEP 5“燃烧吧小宇宙，我是希瑞”——自从有了上次的悲惨经历之后，我对攻略收敛了很多，登陆TV game后更是强行自我规定：凡是以剧情为卖点的RPG，在考取日文一级或英文六级证书之前坚决不买日、英版（即只买中文版……）；凡是在游戏进行阶段，坚决不事先买攻略，真要火烧



屁股了再去网上down；凡是生猛+乱砍型ACT（例如无双系列，其实我也就只玩得了这一型），起码要自己先体验一下，再借助攻略心得提高技巧（当然特殊宝物什么的就只能在攻略的提示下进行啦）。我就在这样的伟大思想指引下成功地走出了青春期的躁动、成年期的彷徨、衰老期的无助，直接跌入了老年期的深渊，在养老院和王子幸福地生活着。详情请致电120垂询……



其实我觉得玩游戏就好像是看电影，大片和烂片都还好，闭着眼都可以想见到下一步会是什么；可如果是文艺片，或者是鬼片，你提前知道了哪一桢会跳出怎样的剧情，影片的情趣也就由此消失了。比如泰坦尼克（别说这例子太落伍，我本是年



老的青蛙，呱呱），现在说它是俗套烂片的人中有很大一部分为它流过鼻涕。并不是它当时多经典，当然也不是它现在多糟粕。你视它如咸鱼的症结在于你看过了它的剧情，而且不只一次地被强迫记忆。于是你逐渐由感动变为冷漠，又由冷漠无视心生厌倦，最终导致鄙视。

重复有时是毁灭性的，哪怕只是短暂的一个闪现。常常的，一个话语的提示、一个剧情的预警、一句破解的技巧往往可以轻易将一场感动化于无形，化为庸俗与烦闷。

记得我在玩黄金太阳的时候，为了取得宝物简直抓耳挠腮、满地打转、上窜下跳。也许是智商的原因，有时候即便上房揭瓦也不能奈宝物如何。百般无奈之际我经常发出这样的感叹：哎，要是买正版就不会出现拿不到宝物的bug了，然后在这样想法的支持下放弃寻宝，直到哪天灵光闪现，终于解开谜团成功寻宝。这时我才会长长舒一口气，大大地伸一个懒腰，觉得世界真美好，一片春光灿烂的样子，浑然忘记原来bug长在我脑子里。

这样的感受是攻略给不了的，不单是RPG（我和RPG的关系是暧昧地），任何类型的游戏都或多或少存在这个问题。所以基本上我对攻略的态度与工农阶级同胞对待高利贷的态度相仿，属于敬而远之，决不猥亵，哦不，是不敢亵玩，尽量远观。不是说一定要视攻略为洪水猛兽，而是要身体力行地摆正对它的态度，高举三个代表的旗帜……话又扯远了，不是说我多鄙视攻略，甚至我过不了关的时候还很需要这东西，可是人毕竟是独立的个体，不可能真的和任何事物接洽融合，也正因此，有些东西是不可以太倚赖的。

倚赖的一开始也许是安全与满足，可是当你开始将所有的信任投注到倚赖而非生活本身的时候，它就要归于纷争与烦闷。同理，游戏的乐趣是你游戏的最终目的，太过倚赖攻略反而会模糊一开始的目的，并夺走你的乐趣。当然，这不是攻略的错误——这个故事告诉我们：人永远是不完全的个体，不会因为遇到谁就可以彼此结合成为完美的整体，人类永远不能背弃孤独……呃，好像扯得更远了。总之呢，攻略是一种点缀，而不是全部，还是要将汗水挥洒在阳光下啊。

□文/after the summer

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

新《赛尔达传说》

啊，又是一个好天气。虽然天空中有几朵淡淡的白云，但这并不影响《黄金太阳》的光芒普照大地。在这阳光明媚的日子正好出去打《大众高尔夫》。

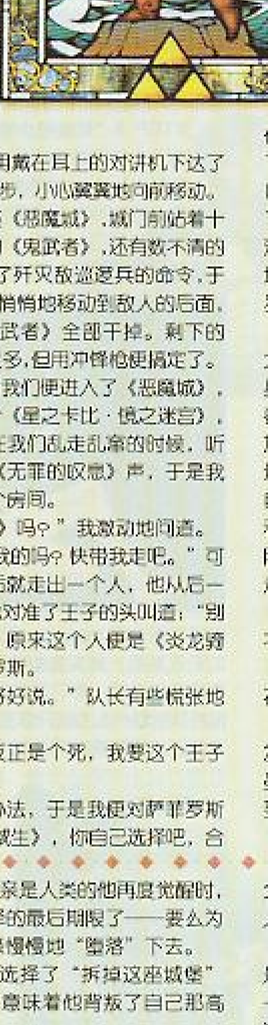
决定了日程安排，我便开始准备早饭。当然，虽说是在做早饭，但也不能浪费时间。于是我戴上了CD随身听，里面播放的是我最爱听的《晓月圆舞曲》。不久，饭做好了，一转眼已到了8点，我一边吃早饭，一边看电视。忽然电视台上播播的一段特殊新闻吸引了我的注意力："我国境内最大的恐势力组织——《炎龙骑士团》在北部几座重要城市实施了多起恐怖活动并建立了基地。他们《横行霸道》，强奸、抢劫、杀人等等无恶不做。该组织的恶行已经引起了我国政府的高度重视，国防部将针对该组织组建一支《武装雄师》来打击和消灭他们，希望全国身怀绝技的有识之士踊跃报名。"听完这段新闻后，我的《王国之心》无法再平静下来，经过了短暂的思考后，我跑到楼下叫了一辆《疯狂出租车》便直奔报名处。

经过一系列的体检和考核后，我成功得到了印有《火炎纹章》的合格证。10分钟后我被带到了一个秘密基地，这里面的人都是全国各地的合格者，大概有四五百人。

没过多久，所有人被带到一个很大的大厅里，有十几个穿着军装的人在给我们分发制服。我接过制服后便迫不及待地穿上——暗绿色的迷彩，在左胸口处有一个金属牌，上面写着《新世纪福音战士》。这时又有人给我们每个人面前放下了一个工具箱，打开一看，里面是《马里奥制造》的《合金装备》。

领取到装备后，我便来到我所属的那个小队报到。我的小队叫S.T.A.R.S.小组，包括队长在内一共有《胜利十一人》，队长的名字叫里昂。他走到我们面前喊了一声："立正！"我们其余10人便立正站好。紧接着他对我们说："现在有一项任务要我们S.T.A.R.S.小组去完成：据国家安全局可靠消息，《炎龙骑士团》于今日凌晨3点20左右将前来我国进行友好访问的《波斯王子》绑架，上级要我们立刻展开营救工作。我们《武装雄师》成立以来已经给该组织造成重创，已先后取得了《皇牌空战》和《樱花大战》两场战役的胜利。敌人的主力也几乎被消灭，因此他们便计划利用《波斯王子》来进行威胁。此次行动事关重大，大家有信心吗？""有！""好，那我们出发！"于是我们乘坐《山脊赛车》向敌人关押《波斯王子》的地方——《寂静岭》前进。

"这是什么鬼地方！"到达目的地后，眼前是一片阴森恐怖，到处都是没有树叶的高大《莎木》，整个森林里连一只随行鸟也没有，只有一些《零·红蝶》在空中飞来飞去。看此情景，就好像是经历过一场恐怖的《生化危机》一样。



"我们是来执行任务的，不是来进行环境调查的。"队长的话打断了我的疑问，我们只好沿着《苍穹的轨迹》继续前行。

"注意隐蔽。"队长用戴在耳上的对讲机下达了命令。于是我们放慢了脚步，小心翼翼地向前移动。没多久我们便来到了一座《恶魔城》，城门前站着十几个穿着《异度装甲》的《鬼武者》，还有数不清的《口袋妖怪》。队长下达了歼灭敌巡逻兵的命令，于是我们分成了两个小组，悄悄地移动到敌人的后面，挥起《铁拳》将几个《鬼武者》全部干掉。剩下的《口袋妖怪》虽然数量很多，但用冲锋枪便搞定了。

解决了守门的敌人后我们便进入了《恶魔城》，可没想到整个城堡是一个《星之卡比·镜之迷宫》，因此我们都迷了路。就在我们乱走乱闯的时候，听到了由一个方向传来的《无罪的叹息》声，于是我们追寻着声音来到了一个房间。

"你就是《波斯王子》吗？"我激动地问道。

"是的，你们是来救我的吗？快带我走吧。"可话音未落，从王子的身后就走出一个人，他从后一把将王子拦腰搂住，用枪对准了王子的头叫道："别过来，不然我打死他！"原来这个人便是《炎龙骑士团》的首领——萨菲罗斯。

"你别乱来，有话好好说。"队长有些慌张地说道。

"有什么好说的，反正是个死，我要这个王子陪葬！"

这样僵持着也不是办法，于是我便对萨菲罗斯喊道："你有两条路《死或生》，你自己选择吧，合作的话还有余地！"我的这句话使得萨菲罗斯犹豫了一下，我便乘机冲了上去，萨菲罗斯本能地将枪口转向我并疯狂地射击。我虽然左右躲避但还是中了一颗《合金弹头》。不过凭借坚定的信念，我充满了《光明力量》直向萨菲罗斯冲去并将他扑倒在地，这时队友们也冲了上来将他彻底制服，这样萨菲罗斯的《最终幻想》也破灭了。

这时的我由于伤势过重已经昏了过去，不过凭借大家的不懈努力和我强烈的求生欲望，在昏迷了一个星期之后我终于醒了过来，我的队友们听说我苏醒了都激动地流下了《光明之泪》。伤势痊愈后的我参加了此次行动的表彰大会。在会上《武装雄师》的最高指挥官说："S.T.A.R.S.小组的XX同志不顾自己的生命安全成功解救了《波斯王子》，他的勇敢和坚强是整个军队中《真·三国无双》的，因此，国防部决定颁发给他《荣誉勋章》。"顿时掌声如潮，我走上台接过了勋章并向台下数千队友们挥手……

"林克，林克！该起床了，要迟到了，你难道不想上学了吗？"

这声音好熟悉，我慢慢睁开眼睛，看见母亲站在我的面前。

"快起来吃早饭，不然就迟到了。"这时我才发觉原来自己只是做了一个《哆啦A梦》。不过，虽说只是一场梦，但终究是我的一段有趣经历，我要将这段经历写下来。它将成为我的《心跳回忆》。

□文/李彬



当父亲是吸血鬼，母亲是人类的他再度觉醒时，他知道这将是他做出选择的最后期限了——要么为"人"，要么就随他父亲慢慢地"堕落"下去。

但是他毫不犹豫地选择了"拆掉这座城堡"（游戏中的台词），这就意味着他背叛了自己那高贵的血统。

继承了父亲强大的力量和那高贵的容貌，同时也拥有着母亲水晶般的心和灵魂——这就是我刚开始玩《恶魔城X 月下夜想曲》时，Alucard给我的第一印象。渐渐地我喜欢上了他，不仅仅是喜欢上了这些，更多的是他那种对两个世界的看法和理解。是啊，一个吸血鬼不吸血我想都已经很难了。而他为了人类的安宁，宁愿放弃自己的"生活"准备长眠，甚至帮助贝尔蒙多去杀自己那被欲望所占据的父亲。这些我们人类都很难做到的，却被一个只与人有着半缘血缘的Alucard做到了。

我们的世界是肮脏的，我们的欲望是强烈的，但是就在这个连我们都将要认不清的世界里，Alucard一点一点地梳理着我们的头绪："父亲，母亲曾经说过，力量并不是统治人类的最好工具，还有……母亲去世前告诉我——'请不要憎恨人类'……让我们忘掉人类对她所做的一切吧。"一个吸血鬼都可以原谅的世界，为什么我们自己就不能原谅呢，为什么还会有那么多的争权夺利，互相残杀呢。

Alucard，我喜欢他、崇拜他，而且景仰他。每当我们被欲望或复仇冲昏头脑时，玩玩月下吧，细细咀嚼Alucard所说的每一句话，你会发现一世界那么美好。

□文/涩张

地道战，嘿，地道战

2004年5月8日，怀着对“五一黄金睡觉周”的无限留恋，我又回到了高三五班的教室。教室里的桌椅显得比放假前还要凌乱，毕竟高考大战在即，同学们已顾不上别的了。讲台上已近“知天命”的历史老师依旧吐沫横飞地对古今中外的历史伟人们挨个“鞭尸”，我也照例在课桌下费神地玩起了GBA（太暗了！哭），只是我忽略了这是历史课，竟鬼使神差地把英语书摆上了桌面。当我觉得头上像有阵阵小雨落下的时候，抬起头却发现历史老师已经屹立在我的身边。历史老师不愧于特级教师的称号，极有涵养地请我交出“犯罪工具”。

我作无辜状看着老师，终于僵持到他放下教授的架子亲自在我的课桌里找了起来，不过我想他在我的课桌里除了一个4×10厘米见方的窟窿外不会有任何其它发现——我的GBA已经通过那个窟窿安全地转移到了女同桌的课桌里。果然，老教授一无所获，只能面露狰狞地问我“你不听我讲课，低着个头干什么呢？！”“对不起老师，我在找历史书，可能是忘带了。”也许是被我诚挚的道歉打动，也许是他不愿意和我继续纠缠，历史老师说了句“没书和你的同桌一起看！”就又回到了讲台上。我和女同桌相视会心地一笑，可随后我就想哭了，因为女同桌开始拿我的GBA独乐乐，只把历史课本留给了我。但毕竟我的GBA又一次得到保全，这已经比什么都重要了。自初中被老师没收了一部GB后，我就养成了把课桌“DIY”一番的好习惯，这多次拯救我的掌机于危难之中。可惜的是，电软由于体积的原因，无法快速通过那个窟窿，已经被老师们没收好几本了。

凭心而论，只有上点儿岁数的老师才会在高考前夕仍对学生负责。那些30刚出头的老师才不会管你上课干什么，她还难得清净呢。基于以上理论，在刚成为母亲不久的数学老师的课上，我和甲、丙、丁同学明目张胆地从班级后门鱼贯而出，翻过学校后墙，来到我们心中的圣地：PS2机房。

这里原先是家街机厅，在被没收了所有机台后，拥有三流影视剧里特务般头脑的游戏店老板把这块风水宝地改造成了出租VCD影碟的店面。然而事实是，在那个带有滚轮的电视柜挡着的地方，有个通往PS2机房的暗门。若有执法人员来检查，老板只消在墙上敲几下，里面的孩子们就会把游戏的音量去除，等检查的走后，再放开音量。兵法有云敌进我退，敌退我进，没想到小学都留级的游戏店老板会把这句话理解得如此深刻。

当然也有例外，曾有一次老板正放几个孩子进去，没想到在外面蹲点儿守候好几天的执法人员突然闯入，顺利地破解了又一桩大案。

离放学还有13分钟的时候，我们结束了在PS2机房的WE7国际版的赛事，准备回学校取回书包欢欢喜喜把家还，谁成想远远地就看见班主任站在班门口，看样子是要堵我们哥儿几个了。这下我们可真是上天无路，遁地无门。不过老师古老的作战方法注定要被现代化武器打败，我给我的女同桌发了条短信：“老班在门口堵着，放学把我书包带出来。”她很快回信说：“书包可以带，但GBA和卡比借我。”事已至此，我只能顺水推舟地说“咱们谁跟谁，拿去。”回头看看那哥儿几个，也正忙着给自己的同桌“暗送电波”呢。

虽然又躲过一难，但我的心中没有一丝轻松，抬头看了看远处的天空，一片黑色的云彩在慢慢逼近。高考的考场都是由“精兵”把守，是不会让我们这样明修栈道暗渡陈仓的，也许，是时候结束地道战了。

□文/jcni

无机一族传说之 吉普赛圆舞曲



这世界上还是有很多没有主机，却仍然活得很滋润的游戏人的，譬如我和熊哥。

熊哥之所以被尊为熊哥，不光是因为他的中文名字里有个“熊”字，还因为他的外表。不过不要误会，熊哥长得既不五大三粗也不肌肉发达，他只是有一双时刻保持绯红颜色，且温度和厚度都要甚于常人的大手。因其色香味俱全，且颇有红烧之成色，遂被我等竭尽之辈誉为熊掌。

熊哥早先是个电脑游戏玩家，整天沉迷于网游XX传说或XX传奇之流中不可自拔。而他成为一个电视游戏玩家，或者说无机一族的原因，还得要追溯到他的外号还不是熊哥也不是熊猫而是雄霸的时代。

当初进入高中时，雄霸君发现周围都是些只识低头读书不知游戏为何物的家伙。这不好，没有人聊聊昨日打了什么宝，今天又挂了多少级，实在是少了一种人生乐趣，在碰了几次“你有玩过什么游戏么？”“你是说躲猫猫？”“你是说家家酒？”“你是说排排坐吃果果？”之类的钉子之后，身心皆受到很大刺激流血不止的雄霸君很郁闷地躲到某阴暗角落里暗自神伤去了。

不过这事儿很快有了转机，雄霸君很快认识了一只狐朋狗友：ZHE君，我，也就是在下我……好歹在下还晓得一些网游常识，就和他对上了几句。也就那么几句话几袋烟的工夫，雄霸君很不幸地被颇具狗仔潜质的我发现了他那双手——那双火候刚好、多一分则太老少一分则太嫩、属于上等补品的“熊掌”，并且我又一赠一地送上此后在班上如流感一般迅速传播开来的著名外号——熊哥。

可能是自从某某香港知名漫画在祖国大陆普及以后，熊哥就被冠上“雄霸”之名并被动地让人叫了这么多年，一直听到耳朵都长茧了，终于熬到有人换了个名头叫他，虽然从“爸”降了一个辈分为“哥”，但确实很新鲜，遂欣然接受了此外号（敢情这小样儿这么多年一直在占大家的便宜……），并与我成为好友。

我这个好友也不是白当的，虽是无机一族，终日以模拟器果腹，但也看了这么多年的电软与掌机迷了，关于电子游戏方面的了解别的不敢说，作为谈资还是很可以的。于是我就在自己那点浅薄的网游常识穷尽，和熊哥无话可谈的尴尬时候很合时宜地谈起了电玩。

起初熊哥很不感冒，听完在下的高谈阔论之后，淡淡地说：“不就是小蜜蜂打坦克呗，你穿屁帘儿时俺就玩过了。”我心中一惊，大汗曰：“没想到光天化日之下竟真有比我还火星的人……”遂相约周日于他的家中相聚，整点儿模拟游戏玩玩。

周日我欣然赴约，整了若干GBA和街机游戏。

第二天我看到的熊哥形象与前几日初识时大相径庭，本来就很瘦了，却更是瘦了一圈。深陷的眼睛和那极易与某国家宝贝相混淆的眼眶，俨然一副刚刚经历了巨大浩劫的模样，口中还喃喃有词，依稀可听到“吾尝终日单机，终日网游，不如GBA也！”之类的嘀咕。我于是问他做何感想，他幽幽地说：“昨日通宵，三月不知肉味也！”表情之诡异，怨念之深重，令人侧目。

从此熊哥终日与模拟器为伍，形影不离，把玩不休，就差打电脑来学校折腾……

因为本人常自诩为无机一族，他也半参半懂地跟风过来。然而熊哥一直自以为是有个性之人，不愿落下跟屁虫之名，发誓要走有熊哥特色的社会主义无机一族道路。

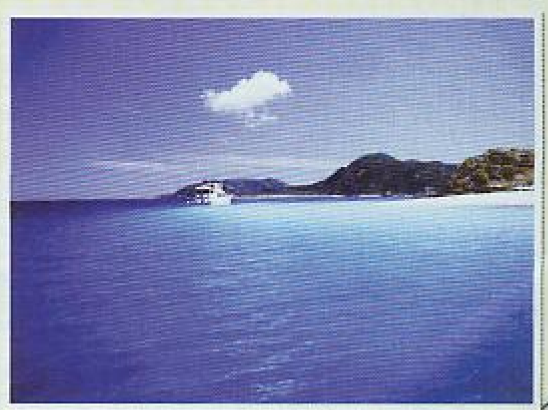
有一天，熊哥突然问我，口袋战士中桑吉尔夫那招扭屁股亮大腿抖脖子叫作什么舞蹈，我想了想，说是吉普赛圆舞。

没过多久我就后悔了，桑吉尔夫君知道这事后非抱着我旋转升天坐下来不可。人家明明是俄罗斯民族的结晶，和俄罗斯方块君看起来也貌似有那么些血缘关系，就算是圆舞也该是俄罗斯圆舞……

可惜现在的熊哥在毫无征兆的情况下突然宣布自己是荣光的无机一族后，就经常跳起他那熊哥特色的“吉普赛圆舞”，把地板蹦得山响，听不进我在一旁苦口婆心的修正，还将周围的无辜群众蹦得鸡飞狗跳甚至于鸡犬升天。因为与他走得最近，所以反应总是慢半拍的我深受其害。

如果各位在某学校里看见一位乐衷于跳扭屁股亮大腿抖脖子舞的疯子，以及一位对着自己满是脚印的屁股怨天尤人的傻子，两人在一起大侃到底是RPG强还是SLG强的话，那就是我们没错，正宗的没有主机却仍然活得很滋润的游戏人——无机一族。

□文/ZHE



本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

虽说已经进入了春季，可这些天北京的天气却是变化无常。时而艳阳高照，时而又忽然下起雨来，真是让人难以把握。被这样忽冷忽热地折腾一阵之后，单位里很多同事都患上了感冒，我也没能幸免。在此要特别叮嘱朋友们，一定要格外注意身体，尤其是在这病症多发的春季。万一生病的话，自己难受不说，还会耽误工作，实在是很讨厌的一件事情。 □责编/布修

PLAYSTATION 2

发售日	中文名	日文名	类型	厂商
4月14日	SIMPLE2000 Vol.76 英语之旅	SIMPLE2000 Vol.76 THE话そう英语の旅	SLG	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000 Vol.76 韩语之旅	SIMPLE2000 Vol.76 THE话そう韩国语の旅	SLG	D3PUBLISHER
	天外魔境ⅡNAMIDA	天外魔境ⅡNAMIDA	RPG	HUDSON
	最强 东大将棋SPECIAL Ⅱ	最强 东大将棋スペシャルⅡ	TAB	MYCOM
	麻将最强 段位BATTLE (MYCOM BEST)	麻雀最强 段位バトル (MYCOM BEST)	TAB	MYCOM
4月21日	★DEMENTO	DEMENTO	AVG	CAPCOM
	★浪漫沙加—吟游之歌—	Romancing SaGa —Minstrel Song—	RPG	SQUARE·ENIX
	Fragrance Tale	フレグランステイル～	RPG	TAKUYO
	BASEBALL LIVE	ベースボールライブ2005	SPG	NAMCO
	时空冒险记Zentrix	时空冒险记ゼントリックス	ACT	BANDAI
	CONSTANTINE	コンスタンティン	ACT	VMU
	我们，一position如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	东京巴士2	东京バス案内2	SLG	SUCCESS
	巫术 召唤士	ウィザードリィサマナー	RPG	TAITO
4月28日	★格斗之蛇	ファイティングバイパーズ	FTG	SEGA
	Chronicle	スペクトラルフォース クロニクル	S·RPG	IDEAFACTORY
	Dear My Friend~Love like powdery snow~	Dear My Friend~Love like powdery snow~	AVG	YETI
	辐射 钢铁兄弟会	フォールアウト ブラザーフッド オブ スティール	A·RPG	INTERPLAY
	合金弹头5	メタルスラッグ5	STG	SNKPLAYMORE
	雇佣兵	マーセナリーズ	ACT	EA
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	AVG	KID
	永远的阿雷利亚	永远のアセリア～この大地の果てで～	RPG	日本一
	永远的阿雷利亚（限定版）	永远のアセリア～この大地の果てで～(限定版)	RPG	日本一
	NORTH WIND～永远の约束～	NORTH WIND～永远の约束～	SLG	DATAM
	冒险王	冒险王ビィト ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	Lovely Idol	らぶドル～Lovely Idol～	SLG	PRINCESSSOFT
	C@M~STATION	C@M~STATION	SLG	Arduc
	HELLOKITTY大作战	ハローキティのピコピコ大作战!	ETC	HAMSTAR
	MABINO X STYLE	マビノXスタイル	AVG	KID
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GN Software
	北风～永远的约定～ 限定版	North Wind～永远の约束～ 限定版	AVG	datam
	北风～永远的约定～	North Wind～永远の约束～	AVG	datam
5月12日	前线任务ONLINE	フロントミッションオンライン	SLG	SQUARE·ENIX
	まじかる☆ている～ちっちゃな魔法使い～	まじかる☆ている～ちっちゃな魔法使い～	AVG	PrincessSoft
5月19日	★恶魔战士 DARKSTALKERS COLLECTION	ヴァンパイア ダークストーカーズ コレクション	FTG	CAPCOM
	横行霸道：罪恶都市 (CAPCOM COLLECTION)	Grand Theft Auto: Vice City (CAPCOM COLLECTION)	ACT	CAPCOM
	式神之城Ⅱ(TAITO BEST)	式神の城Ⅱ(TAITO BEST)	STG	TAITO
	for Symphony with all one's heart	フォーシンフォニー ウィズオールワンズハート	AVG	TAKUYO
	幽★游★白书FOREVER	幽★游★白书FOREVER	ACT	BANPRESTO
5月26日	血腥左轮	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM
	★半熟英雄4—7人的半熟英雄（初回限定版）	半熟英雄4—7人の半熟英雄（初回限定版）	RPG	SQUARE·ENIX
	半熟英雄4—7人的半熟英雄	半熟英雄4—7人の半熟英雄	RPG	SQUARE·ENIX
	★NAMCO×CAPCOM	ナムコ×カプコン	SLG	NAMCO
	奥特曼	ウルトラマンネクサス	FTG	BANDAI
	蒸汽男孩	スチームボーイ	AVG	BANDAI
	伊苏Ⅳ	イースⅣ	RPG	TAITO
	RACING BATTLE C1 GRAND PRIX	レーシングバトルC1 GRAND PRIX	RAC	元气
	饿狼 MARK OF WOLVES	饿狼 MARK OF WOLVES	FTG	SNKPLAYMORE
	Q版赛车	チョロQワークス	RAC	ATLUS
	SIMPLE2000 Vol.25 超爆速!改车KING	SIMPLE2000 Vol.25 超爆速!改车キング	RAC	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SLG	D3PUBLISHER
	破灭的玛鲁斯	破灭のマルス	SLG	IDEAFACTORY
	DOG'S LIFE	ドッグズライフ	AVG	SUCCESS
	十二国记 赫赫王道 红绿的羽化 (KONAMI殿堂SELECTION)	十二国记 赫赫たる王道 红绿の羽化 (KONAMI殿堂SELECTION)	RPG	KONAMI
	十二国记 红莲的标 黄尘之路 (KONAMI殿堂SELECTION)	十二国记 红莲の标 黄尘の路 (KONAMI殿堂SELECTION)	RPG	KONAMI
	ANUBIS ZOE (KONAMI殿堂SELECTION)	アヌビスZOE (KONAMI殿堂SELECTION)	ACT	KONAMI
	NEO魂斗罗 (KONAMI殿堂SELECTION)	ネオコントラ (KONAMI殿堂SELECTION)	ACT	KONAMI
	雪语	雪语り	AVG	TAKUYO
	HOMEMATE 樱之馆	ホームメイド 樱の馆	AVG	PrincessSoft
5月底	战舰大活剧	ポンコツ浪漫大活剧	RPG	IREM
春季预定	SOCCER LIFE 2	サッカーライフ2	SLG	BANPRESTO
	不可思议的海之娜迪亚	不思议の海のナディア	AVG	CYBERFRONT
	新世纪福音战士	新世纪エヴァンゲリオン	AVG	CYBERFRONT
	斑鸠	斑鸠	AVG	INTERCHANEL
	最终幻想12	ファイナルファンタジー	RPG	SQUARE·ENIX
	eJay Clubworld	eJay Clubworld	SLG	HAMSTAR
	空色的风琴	空色の风琴	AVG	PrincessSoft
	汤姆克兰西 幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシーゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBISOFT
6月2日	STANDARD大战略 失去的胜利	スタンダード大战略 失われた胜利	SLG	SEGA
6月9日	少女义经传(WELLMADE the Best)	少女义经传(WELLMADE the Best)	RPG	WELLMADE
	少女义经传2 超越时光的契约	少女义经传2 时を超える契り	RPG	WELLMADE
	METAL SAGA 沙尘之锁	METAL SAGA 沙尘之锁	RPG	SUCCESS
6月16日	★龙骑士2 封印之红、背德之黑	ドラッグオンドラグーン2 封印の红、背德の黑	A·RPG	SQUARE·ENIX
	EYETOY: PLAY2	アイトーイ：プレイ2	ETC	SCEJ
	EYETOY: PLAY2 (EYETOY同捆版)	アイトーイ：プレイ2 (EYETOY同捆版)	ETC	SCEJ
	怪盗史莱库巴2	怪盗スライ・クーパー2	ACT	SCEJ
6月23日	不可思议的游戏 玄武开传	ふしぎ游戏～玄武开传	AVG	IDEAFACTORY
	外传 镜之巫女	外传 镜の巫女		
	格斗之王NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズNEOWAVE	FTG	SNKPLAYMORE
	SuperLite2000冒险 笛与青	SuperLite2000ADVANTURE笛と青し	AVG	日本TELENET
	ENJOY GOLF	エンジョイゴルフ!	SPG	日本TELENET
	恋、少女和机关枪	恋と少女とマシンガン	AVG	MMV
6月30日	幕末浪漫 月华剑士1·2	幕末浪漫 月华の剑士1·2	FTG	SNKPLAYMORE
	CONFLICT·DELTA Ⅱ 海湾战争1991	コンフリクト·デルタⅡ 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
	My Merry May with be	My Merry May with be	AVG	KID
	★SEGA2500系列Vol.18 龙之力量	セガ2500シリーズVol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	★影牢Ⅱ黑暗幻影	影牢Ⅱ Dark Illusion	AVG	TECMO
	恋游记	恋游记	AVG	D3PUBLISHER
	创圣的アクエリオン	创圣のアクエリオン	AVG	BANDAI
	初恋 FIRST KISS	初恋 ファーストキス	AVG	PrincessSoft
	舞-HiME- 运命の系统树	舞-HiME- 运命の系统树	AVG	MMV
6月底	喧哗番长	喧哗番长	AVG	SPIKE
	源氏	GENJI	A·AVG	SCE
7月7日	★大家喜欢的块魂	みんな大好き块魂	ACT	NAMCO
其他	TRAIN SIMULATOR 京阪·都营·京急	トレインシミュレータ 京阪·都营·京急	SLG	音乐馆
	战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
	极道 戒	极道 戒	ACT	SPIKE
	格兰蒂亚Ⅲ	グランディアⅢ	RPG	SQUARE·ENIX
	零	零	AVG	TECMO
	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
	贝尔威克传说	ティアリングサーガ	S·RPG	ENTERBRAIN
	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
	I/O	アイオー	AVG	Gadget soft
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	Gadget soft
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCE
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク ザ ニューナイトメア	AVG	CAPCOM
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园大蛇	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	SCE
	高速机动队—世界超级警察—	高速机动队—World Super Police—	RCG	JALECO
	模拟人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	圣灵机2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKY SOFT
	绝体绝命都市2 冰封的记忆	绝体绝命都市2—冻てついた记忆たち—	AVG	IREM
	魔法门 毁灭之日	マイトアンドマジック デイ·オブ·ザ·デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	可爱偶像	らぶドル—Lovely Idol—	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER 音乐世代	ループシーケンサー ミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	诗之公主	ルーンプリンセス	AVG	PrincessSoft
	旺达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCE

XBOX

4月21日	CONSTANTINE	コンスタンティン	ACT	VMU
[illegible]	★FORZA MOTORSPORTS	フォルツァ モータースポーツ	RAC	MICROSOFT
[illegible]	血腥左轮	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM
[illegible]	翡翠帝国	ジェイドエンパイア～翡翠の王国～	A·RPG	MICROSOFT
[illegible]	格斗之王 MAXIUM MPACT	KOFマキシマムインパクト	FTG	SNKPLAYMORE
[illegible]	Conker：Live and Reloaded	コンカー：ライブアンドリローデッド	ACT	MICROSOFT
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
	奴隶之王	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈一妹妹一	加奈一いもうと一	AVG	[illegible]
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RLICS	レリクス	AVG	Bothtec

NGC

[illegible]	★火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	S·RPG	任天堂
[illegible]	★家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
	★家园（宽带适配器同捆版）	HOMELAND(ブロードバンドアダプタ同梱版)	RPG	CHUNSOFT
[illegible]	★银河战士2 回声	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	ACT	任天堂
[illegible]	NBA街头篮球V3	NBAストリートV3	SPG	EA
[illegible]	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
[illegible]	ちび机器人！	ちびロボ！	SLG	任天堂
[illegible]	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
其他	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	大玉	大玉	ACT	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
	马里奥棒球	マリオベースボール	SPG	任天堂

GBA

4月21日	名侦探柯南 晓明的纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	AVG	BANPRESTO
	★洛克人 ZERO4	ロックマン ゼロ4	ACT	CAPCOM
	杰作选！大酋佰佰园门！1·2	杰作选！がんばれゴエモン！1·2	ACT	KONAMI
4月28日	RIRAKKUMA每日	リラックマな まいにち	ACT	Imagineer
	茶犬的梦冒险	お茶犬の夢冒険	AVG	MTO
	游戏王DUEL	游戏王デュエル	ETC	KONAMI
	THE TOWER SP	ザ タワーSP	SLG	任天堂
	ONE PIECE DRAGON DREAM	ONE PIECE ドラゴンドリーム	ACT	BANDAI
[illegible]	斗虫MONSTER2·BATTLE STDIUM	闘虫モンスター・バトルスタジアム	SLG	CULTUREBRAIN
	斗虫MONSTER2·BATTLE MASTER	闘虫モンスター・バトルマスター	SLG	CULTUREBRAIN
	斗虫MONSTER2	闘虫モンスター2	SLG	CULTUREBRAIN
[illegible]	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	ACT	任天堂
	幻想少年	ファンタジックチルドレン	ACT	BANDAI
[illegible]	魔法先生NEGIMA！	魔法先生ネギま！	AVG	MMV
[illegible]	NONONOPUZZLE	ののの パズルちゃいリアン	PUZ	任天堂
[illegible]	甲虫王者GREATEST CHAMPION之路	甲虫王者グレイテストチャンピオンへの道	SLG	SEGA
[illegible]	桃太郎电铁G	桃太郎电铁G	TAB	HUDSON
[illegible]	死神	BLEACH	ACT	SEGA
其他	超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	新我们的太阳 逆袭的SABATA	新ボクらの太陽 逆襲のサバタ	ACT	KONAMI
	死神	BLEACH	ACT	SEGA
	金色的卡修贝尔 THE CARD BATTLE for GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	ACT	BANPRESTO
	EREMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳Ⅰ·ⅡPLUS	飞龙の拳Ⅰ·ⅡPLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN

PSP

[illegible]	★首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
	达比TIME	ダービータイム	SLG	SCEI
[illegible]	主角是钱形	ドラスロット 主役は銭形	SLG	DORASU
	彼岸岛	彼岸島	ETC	NOWPRO
[illegible]	宇宙侵略者POCKET	スペースインベーダーポケット	STG	TAITO
5月26日	拥抱季节	季節を抱きしめて	ETC	SCEJ
	桑巴舞王	サンバギータ	ETC	SCEJ
	双面女郎	ダブルキャスト	ETC	SCEJ
	雪割之花	雪割りの花	ETC	SCEJ
	INTELLEGENT LICENSE	インテリジェント ライセンス	PUZ	NOWPRO
[illegible]	伊苏 菲比西提之匣	イース一ナピシュテムの匣	A·RPG	KONAMI
	机动战士高达 for PSP	机动战士ガンダム for PSP	SLG	BANDAI
[illegible]	英雄传说 朱红之露	英雄传说 朱红い雫	RPG	BANDAI
[illegible]	爆脑～BAKU-NO～	爆脑～BAKU-NO～	ETC	EIDOS
[illegible]	炸弹人 PANIC BOMBMAN	ボンバーマン パニックボンバーマン	ACT	HUDSON
[illegible]	实战帕青哥必胜法！北斗神拳PORTABLE	实战パチスロ必胜法！北斗の拳PORTABLE	SLG	SEGA
	ADVANTURE PLAYER	アドベンチャープレイヤー	AVG	FROMSOFTWARE
其他	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	[illegible]-SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山手MAX PSP	山手MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM-K	TGM-K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	[illegible]
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチスロシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCE
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！ 帕青哥宣言	どこでも乐胜！ パチスロ宣言	SLG	TECMO

NDS

[illegible]	火影忍者一最强忍者大集结3	NARUTO一ナルト一最强忍者大结集3	ACT	TOMY
	★任天狗	NINTENDOGS	SLG	任天堂
[illegible]	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	TAB	MTO
	滚滚兔	ぐるぐる投げっと	ACT	SUCCESS
	DEVILISH	デビリッシュ ボールバウンダー	ACT	STARFISH
[illegible]	脑力锻炼成人DS训练	脳を鍛える大人のDSトレーニング	ETC	任天堂
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
[illegible]	实战帕青哥必胜法：北斗神拳DS	实战パチスロ必胜法：北斗の拳DS	SLG	SEGA
[illegible]	SD高达G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	SLG	BANDAI
[illegible]	超执刀	超执刀	SLG	ATLUS
	DEEP LABYRINTH	ディープラビリンス	RPG	INTERACTIVE BRAINS
	TOYHEADS WORLD	トイヘッズ ワールド	ACT	INTERACTIVE BRAINS
[illegible]	DS乐引辞典	DS乐引辞典	ETC	任天堂
[illegible]	FC战争DS	ファミコンウォーズDS	SLG	任天堂
6月30日	ATARI MIX	アタリミックス	ETC	ATARI
	SIMPLE DS系列Vol.1 THE麻将	SIMPLE DSシリーズVol.1 THE麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.2 THE Billards	SIMPLE DSシリーズVol.2 THEビリヤード	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫鸟王国	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫とり王国	SLG	D3PUBLISHER
其他	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	游戏王：Nightmare Troubadour	游戏王：Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリーター	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂



缤纷惊喜欢乐送，重重好奖等你拿！

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间
5月15日
（以当地邮戳为准）

A 电软十周年纪念金币套装
5名



B FFⅧ华丽枪刀
3名



C 高达SEED超可爱人物坐珠一套
1名



D 哈罗可爱零钱包
10名



E 火影鼠标垫
15名



（随机获取任意一款）

F 通灵王钥匙扣一套
5名



G 海贼王海盗项链
3名



H 火影兵器袋
10名



I 死亡笔记逆十字项链
10名



J 火影、网王运动护腕
（随机获取任意一款）

16名



K 死神精致钱包
（随机获取任意一款）

2名



L 网王手机挂链
（随机获取任意一款）

20名



155期中奖者名单



◆A类 电软十周年纪念金币

浙江省 潘超 上海市 贝峰
广东省 华东

◆B类 合金装备雕像

广东省 陈少锋 四川省 何霖
湖南省 张檀 广东省 龙伯康
上海市 顾睿

◆C类 原版高达手办

上海市 周海鹰 湖南省 伍中源

◆D类 死亡笔记逆十字架项链

北京市 崔冠 广东省 龙翔

◆E类 钢炼钱包

湖南省 陈嘉伦 广东省 麦国辉
河北省 王永旭

◆G类 海棠三角头巾

广西省 王晓寅 天津市 于翔林
黑龙江省 郭林 浙江省 胡旭佳
广东省 吕铭琳

其他奖项未能一一列出，敬请谅解。